

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE ARTES PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Sofia Botelho de Almeida

**O trabalho da atuação em comunhão com a matéria:
experiências do corpo e das coisas na cena**

São Paulo

2022

SOFIA BOTELHO DE ALMEIDA

**O TRABALHO DE ATUAÇÃO EM COMUNHÃO COM A MATÉRIA:
EXPERIÊNCIAS DO CORPO E DAS COISAS NA CENA**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho (PPGA-IA-Unesp) como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes Cênicas
Linha de pesquisa: Estética e Poéticas Cênicas

Orientador: Prof. Dr. Vinicius Torres Machado

São Paulo

2022

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

A447t Almeida, Sofia Botelho de, 1986-

O trabalho da atuação em comunhão com a matéria :
experiências do corpo e das coisas na cena / Sofia Botelho de
Almeida. - São Paulo, 2022.

126 f. : il. color.

Orientador: Prof. Dr. Vinicius Torres Machado

Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes

1. Artes cênicas. 2. Teatro experimental. 3. Arte. 4. Happening
(Arte). 5. Materialismo. I. Machado, Vinicius Torres. II.
Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 792

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

ALMEIDA, Sofia Botelho de. **O trabalho de atuação em comunhão com a matéria:** experiências do corpo e das coisas na cena. Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho (PPGA-IA-Unesp) como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Data da aprovação: ____/____/____

Banca examinadora:

Prof. Dr. Vinicius Torres Machado

Instituto de Artes – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Prof.^a Dra. Juliana Reis Monteiro dos Santos

UFSJ – Universidade Federal de São João del Rei - MG

Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici

UNICAMP – Departamento de Artes Cênicas

*Ao coletivo teatral 28 Patas Furiosas e a todas as coisas com as
quais convivemos*

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, ao meu pai, às minhas irmãs Bianca e Carolina, ao meu irmão Lucas, ao melhor orientador do mundo Vinícius Torres Machado, ao meu amor, melhor ouvido e segurador de todos os rojões Nilson Domingues Jr., ao anjo da guarda João Pedro Ribeiro, ao *muy muy* parceiro do caminho Gui Yazbeck, às parcerias na jornada 28 Patas Furiosas: Wagner Antônio, Bel Wolfenson, Muca Thaveira, Valéria Rocha, Tadeu Renato, Pedro Stempniewski, Dimitri Luppi e Fernando Melo, aos valiosos apontamentos de Fernanda Raquel e Juliana Monteiro na Banca de Qualificação, à leitura de Cassiano Quilici na Banca de Defesa, à Camilla Liberali pela revisão impecável, as minhas amigas e companheiras de casa que me apoiaram e suportaram nesse período, Juliana Magalhães, Flora Barros, Camila Fontes e Manuela Libman, ao meu analista Fernando Ramos, à Luah Guimarães, à Mariana Senne, à Elisabeth Finger, ao Diego Moschkovitch, à Lia Rodrigues por me inspirar desde sempre, ao Rafael Érnica, aos meus alunos e às minhas alunas do Centro de Artes Célia Helena, à Luanda Vannuchi, à Lia Biserra, à Clara Izabela, pela amizade e apoio, ao Centro de Artes Célia Helena, à Escola Livre de Teatro, à ECA-USP, ao I.A. da Unesp, à minha mesa, à minha cadeira, à minha janela e à bela casa dos vizinhos - minha vista diária -, às xícaras de café e à todas as músicas que me acompanharam nessa jornada.

As coisas estão no mundo só que eu preciso aprender

(Paulinho da Viola)

RESUMO

ALMEIDA, Sofia Botelho de. **O trabalho de atuação em comunhão com a matéria:** experiências do corpo e das coisas na cena. 2022. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2022.

Este estudo nasce da experiência da autora enquanto atriz integrante do coletivo teatral 28 Patas Furiosas (São Paulo), que pesquisa, há nove anos, o Teatro e sua fusão com as Artes Visuais. No desenvolvimento dos espetáculos do coletivo, as matérias foram ganhando mais espaço à medida que o protagonismo dos atores e das atrizes diminuía. Assim, detectou-se um novo lugar a ser descoberto pelos/pelas intérpretes, que não privilegia o protagonismo humano e sua lógica dicotômica na apreensão do mundo, despertando questionamentos como: *De que maneira a atriz e o ator podem incluir as coisas em sua poética? Quais as possíveis formas de comunicação com as coisas em cena?* Procurando responder a essas perguntas, o trabalho está dividido em três capítulos. No primeiro, busca-se localizar as relações entre a atuação e as matérias em momentos da História da Arte no século XX, estabelecendo-se paralelos entre as artes da cena e as artes visuais. Parte-se das vanguardas artísticas europeias do início do século XX, até se chegar ao período da Neo Vanguarda norte-americana dos anos 1960, numa efervescente produção de linguagens híbridas, das quais serão destacados os *Happenings*. O segundo capítulo apresenta a origem do coletivo 28 Patas Furiosas, bem como a criação do seu treinamento *Dramaturgia de Forças*. Por fim, no terceiro capítulo, utilizam-se teorias ligadas ao Novo Materialismo, e a partir delas analisam-se as diferentes possibilidades de relações entre os corpos e as coisas em quatro espetáculos: *Encantado*, da Cia. de Danças Lia Rodrigues; *PAREDE*, do coletivo teatral 28 Patas Furiosas; *Amarelo*, de Elisabete Finger; e *Contos Imorais - Parte 1: Casa Mãe* da performer francesa Phia Ménard.

Palavras-chave: Matéria. Cena. Coisas. Teatralidade. Performance.

ABSTRACT

ALMEIDA, Sofia Botelho de. The performance work in communion with matter: experiences of the body and the things on scene. 2022. Dissertation (Master of Arts) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2022.

This study stems from the author's experience as an actress who is a member of the theater collective 28 Patas Furiosas (São Paulo), which has been researching Theater and its fusion with Visual Arts for nine years. In the development of the collective's shows, the materials gained more space as the protagonism of the actors and actresses reduced. Thus, the opening of a new place to be discovered by the performers was detected, which does not privilege human protagonism and its dichotomous logic in the apprehension of the world, raising questions such as: How can the actress and the actor include things in their poetics? What are the possible ways of communicating with things in the scene? Seeking to answer these questions, the work is divided into three chapters. In the first one, we seek to locate the relationships between acting and things in moments of the History of Art in the 20th century, establishing parallels between the performing arts and the visual arts. It starts with the European artistic avant-gardes of the early 20th century, until reaching the period of the North American Neo Vanguard of the 1960s, in an effervescent production of hybrid languages, of which we highlight the Happenings. The second chapter presents the origin of the collective 28 Patas Furiosas, as well as the creation of its *Dramaturgy of Forces* training. Finally, in the third chapter, theories linked to the New Materialism are used, and from them, the different possibilities of relationships between bodies and things are analyzed in four shows: *Encantado*, by Cia. De Danças Lia Rodrigues; *PAREDE*, from the theatrical collective 28 Patas Furiosas; *Amarelo*, by Elisabete Finger; and *Immoral Tales - Part 1: Motherhouse* of French performer Phia Ménard.

Key-words: Matter. Scene. Stuff. Theatricality. Performance.

SUMÁRIO

Introdução	13
Capítulo 1 – As coisas entram em cena	21
1.1 Primeiras manifestações da matéria na vanguarda do século XX	21
1.1.1 As coisas mais que úteis	21
1.1.2 <i>Eles estão chegando</i>	25
1.1.3 Obstáculos e trampolins	30
1.1.4 Achados e perdidos	33
1.1.5 Corpos-formas no espaço	36
1.2 A experiência das coisas a partir da Neo Vanguarda	39
1.2.1 Objetos do acaso	39
1.2.2 O excesso das coisas inúteis ou “o cheiro dos morangos esmagados”	43
1.2.3 <i>Playground</i> de coisas	53
Capítulo 2 – As coisas instáveis	59
2.1 As origens do coletivo teatral 28 Patas Furiosas	59
2.2 A matéria do Espaço 28	63
2.3 A <i>instabilidade</i> como mote	66
2.4 O treinamento <i>Dramaturgia de Forças</i>	69
2.4.1 Vetores livres e vetores de articulação	72
2.4.2 <i>Sistemas espaciais</i> ou <i>parques</i>	79
2.4.3 Exercícios para uma atuação em fluxo	85
2.5 Do treinamento aos espetáculos	91
Capítulo 3 – As coisas que agem	96
3.1 Novas perspectivas sobre as coisas	96
3.1.1 O Antropoceno e suas críticas	96
3.1.2 O Híbrido	100
3.1.3 O problema do agir	105

3.1.4 O tempo das coisas	110
4. Conclusão: não, ainda não.....	118
Referências bibliográficas	123

Introdução

Há quase vinte anos exerço o ofício de atriz, e hoje sinto que atuar diz respeito, sobretudo, a uma capacidade de me vincular a uma multiplicidade de elementos, tanto humanos, como não-humanos, em cena. Tenho a sensação de que quanto mais eu puder estar em relação com os outros corpos e as outras coisas, mais presente me farei na cena. Então lembro-me do que disse certa vez o diretor russo, Adolf Shapiro, quando dirigia o espetáculo *Pais e Filhos* (2012) da *mundana cia.*, no qual atuei. Shapiro disse que para um ator/uma atriz saber se atuou “bem” naquela sessão, deveria se atentar à primeira imagem que aparecesse em sua mente ao sair de cena. Se a imagem fosse a de seu/sua parceiro, isso seria um sinal de que ele atuou “bem”; se a imagem fosse a dele/a mesmo/a, um sinal de que não atuou bem. Essa ideia de Shapiro me faz pensar que estar presente verdadeiramente tem a ver com a capacidade de estabelecer conexões com outros.

Embora viver, por si só, já me coloque ininterruptamente num emaranhado de relações com outros corpos e outras coisas, no cotidiano acabo convivendo com isso tudo de forma mais automatizada. Por exemplo, manipulo um telefone celular enquanto uso um garfo para engolir um alimento em meio à poeira e ao ruído que chegam da obra na casa vizinha, mas presto pouca ou nenhuma atenção nas matérias da obra, da poeira, do alimento, do garfo ou do celular. Já no teatro, a concentração e a intensidade existentes no recorte espaço-temporal da cena podem ser potencializadoras de um *estar-com* os demais elementos – isso se eu treinar a minha percepção para estes, já que durante muito tempo, como atriz, levei em conta apenas os elementos humanos, tratando as demais materialidades como “acessórios”. Hoje, procuro me vincular ao chão, ao teto, às paredes, à poeira no ar, ao calor do refletor, à respiração do público, à minha própria saliva, às palavras, aos meus ossos, aos sons, aos demais atores e atrizes, às coisas etc.

Em *O Erotismo* (1957), o filósofo francês Georges Bataille descreve os seres humanos como seres *descontínuos* que buscam a vida toda, por uma continuidade através do(s) outro(s). Na relação sexual, por exemplo, as pessoas experimentam um momento de continuidade no encontro com o corpo do outro, mas é algo transitório, pois, para Bataille, o ser humano nunca é capaz de transpor, de fato, o abismo que o separa do outro, a não ser na morte, quando finalmente ele se funde ao solo, à terra. O tema do erotismo apareceu para mim ainda na Universidade, quando dirigi meu primeiro espetáculo intitulado *Secxxi* (2014), tendo como uma das inspirações o livro *A História do Olho*

(1928), de Bataille. Na época pesquisei, junto aos atores e às atrizes, as matérias do ato sexual, assim como a presença dos “buracos” do corpo enquanto vazios desejantes de preenchimento. Hoje percebo que a pesquisa com as matérias já estava presente, apesar de não ser o foco daquele processo. Penso, também, que talvez a ideia de Bataille sobre o erotismo – que não se limita ao ato sexual, mas que é o desejo de continuar em outros corpos – seja possivelmente o que me mova a estar em cena, pois, a partir dos corpos dos/das parceiros/as de cena, do corpo do espaço, bem como dos corpos do público, me sinto, mesmo que por alguns instantes, mais completa.

A formação de atores e de atrizes construída com base no jogo dialógico, em circunstâncias ficcionais e na construção de personagens, tipos etc., tende a ser essencialmente antropocêntrica, o que significa que ela ajuda a manter uma hierarquia na qual o Ser Humano ocupa o topo (ou centro) da cena. Este pensamento tende a considerar os elementos materiais a partir unicamente do seu valor de uso dentro da dramaturgia (enquanto utensílios), em detrimento de sua presença como *coisa* na cena (dotada de uma forma, cor, peso, cheiro, textura etc.). A partir disso, a interação entre os/as intérpretes e as materialidades acaba se reduzindo a, por exemplo, verificar a sua contrarregagem antes de entrar em cena, a fim de que os objetos estejam no lugar e na hora certa para a peça. No máximo, valoriza-se a iluminação no ensaio geral, quando o espetáculo parece ficar mais “belo”; ou quando os figurinos chegam e tudo se encaixa (ou não!); ou até mesmo quando o cenário fica pronto e altera a movimentação dos atores e das atrizes. Nesta percepção, é comum a ideia de que os elementos cheguem apenas para complementar a obra, que, em sua “essência” (humanos e palavras, diga-se), já está pronta.

No campo da atuação teatral, as problemáticas do corpo, da voz, do texto e das relações inter-humanas tendem a ser mais discutidas do que as relações entre atores/atrizes e as matérias e vice-versa. Historicamente, a materialidade foi mais investigada nas artes visuais e na performance; no entanto, as novas perspectivas performativas que chegaram ao teatro nas últimas décadas abriram a cena para a problemática com as coisas, entendendo que estas podem ser capazes de mudar os parâmetros da rede de encenação e de atuação, influenciando a experiência do público (ANDRADE, 2021). A discussão sobre as materialidades vem se intensificando no universo teatral desde então, sistematizada tanto nas teorias do *teatro pós-dramático*, de Hans Thies-Lehmann, como no *teatro performativo*, de Josette Féral. Esta autora

identifica que a influência da performance desfez a posição de “sujeito unitário” do ator e da atriz na cena teatral, ao propor um jogo de atuação que faz os fluxos operarem e permite de fato a transição, a passagem e o deslocamento, ao invés do/da performer assumir um protagonismo na cena (FÉRAL, 2006).

No meu percurso como atriz, a mudança de perspectiva sobre o lugar das matérias na cena começou a se dar mais profundamente em 2013, quando, após fundar o coletivo 28 Patas Furiosas, passamos a ensaiar, treinar e experimentar procedimentos de criação com as matérias (além de reformar, pintar, arrumar o telhado e realizar faxinas monumentais na nossa recém-inaugurada sede de trabalho, o Espaço 28). Foi naquele bar desocupado – com uma arquitetura pouco inspiradora, mas dotado de uma boa área para trabalhar – que o diretor do grupo, Wagner Antônio, também iluminador e cenógrafo, trouxe estímulos para uma pesquisa com as materialidades articulada à construção dos espetáculos, que se desdobraram em um treinamento chamado de *Dramaturgia de Forças*. No treinamento, os/as artistas do grupo praticam uma atuação atrelada à tríade *corpo-espaco-matéria*, a partir do imaginário das peças em construção.

As inquietações que dispararam este trabalho nasceram, portanto, do encontro entre minha pesquisa enquanto atriz, diretora e dramaturga em diferentes companhias, e a experiência como atriz no coletivo teatral que ajudei a fundar, o 28 Patas Furiosas. O grupo desenvolve, há nove anos, uma pesquisa artística continuada, e cria espetáculos que conectam o teatro às artes visuais. Neste percurso surgiram, para mim, inúmeras questões sobre uma atuação no campo expandido das coisas; vivenciei crises em relação ao meu lugar na cena por sentir que a perspectiva de atriz dificultava um vínculo real com as matérias; por vezes, senti ter perdido algo do “meu” campo de trabalho para elas, pois as coisas ganhavam mais espaço nas peças do grupo, ao passo em que o protagonismo dos atores e das atrizes diminuía. O desejo de controlar ou efetuar algo com os elementos materiais em cena era constantemente frustrado, já que a pesquisa caminhava na direção oposta: a de permitir que as coisas também “fizessem algo” conosco, e cabia a nós, atores e atrizes, o desafio de nos deixarmos ser conduzidos pelos elementos, bem como o desafio de “fazer menos” e escutar mais. Assim, passei a me perceber como parte de um (perigoso) universo, repleto de coisas tão atuantes quanto eu: o mundo das *matérias vibrantes*, para usar o termo de Jane Bennett (2010), que desenvolverei na dissertação.

Na trajetória da presente pesquisa, tive a oportunidade de entrevistar atores e atrizes em uma disciplina conduzida conjuntamente com o Prof. Dr. Vinícius Torres

Machado, no curso de Bacharelado em Artes Cênicas do Instituto de Artes da Unesp, em 2020. Na ocasião, Vinícius e eu conversamos com diferentes atores e atrizes sobre a relação com as materialidades da cena, e Luah Guimarães (grande atriz e parceira) compartilhou um relato significativo a partir de inquietações que surgiram durante o processo de criação do espetáculo *Máquinas do Mundo* (2016-2018), da mundana cia. Dirigido pela artista plástica e cenógrafa Laura Vinci, o espetáculo acontecia numa instalação cênica, com textos de Clarice Lispector, Machado de Assis e Carlos Drummond de Andrade, e a presença dos atores e das atrizes se somava às materialidades no espaço. O depoimento de Luah traz um problema que se apresenta com frequência para a atuação em espetáculos teatrais que se fundem com as artes visuais trazendo a matéria para o primeiro plano. Semelhante às questões que eu vivenciava na pesquisa do 28 Patas Furiosas, Luah (2021, entrevista não publicada) contou sobre algumas dificuldades que enfrentou para atuar no espetáculo:

Eu fazia alguma coisa e a equipe de direção falava “não, não é isso”, “não, não é isso”, e eu fui “diminuindo”. (risos) Estou brincando! Eu fui zerando, zerando, zerando, até que fiquei “eu” ali. Porque se eu desse uma “pluma” a mais, eu destruía tudo o que eles queriam [...] mas toda vez que eu tentava criar, eles diziam, “não, não é isso”, “isso é teatro, isso é teatral”. Então acontece um embate. Eu fui aceitando, fui tirando, não fazendo quase nada, a não ser, ser e estar ali.

É, portanto, deste tipo de “embate” mencionado por Luah que nasce o meu desejo de investigar mais profundamente a natureza do trabalho da atuação com as materialidades. Longe de estar solucionado, o problema que se apresenta entre elementos humanos e não-humanos na cena apareceu recentemente nas discussões em torno do trabalho do ator e da atriz, e ainda não nos permite olhá-lo com total distanciamento. No entanto, é possível rastrear na História (e aqui, infelizmente, eu me limitarei a um recorte da História ocidental do Teatro e das Artes), os momentos em que problemáticas desta natureza se evidenciaram, e pode-se também observar desdobramentos destas relações na cena contemporânea, a fim de levantar possibilidades de se incluir as coisas na atuação numa cena mais horizontalizada, isto é, numa cena que distribui a importância entre os seus elementos.

Além das novas perspectivas teatrais que abrem espaço para a entrada das coisas numa cena desierarquizada (sem relações de poder entre os elementos), há também teorias recentes ligadas ao Novo Materialismo, no campo da ecologia, da antropologia, das ciências etc., que, como se verá no terceiro capítulo desta pesquisa, discutem a importância da natureza e dos demais elementos não-humanos para os rumos do mundo

– algo que, como também será visto em falas do líder indígena Ailton Krenak, algumas cosmologias ameríndias praticam e vivenciam há séculos, muitas vezes sem serem levadas em conta. Assim, a partir dos debates ligados a diferentes campos do conhecimento em torno do conceito do *Antropoceno* – a atual Era Geológica na qual as ações humanas passaram a interferir nos processos naturais – surge um questionamento cada vez mais intenso sobre a tradicional hierarquia que coloca os elementos humanos “acima” dos não-humanos, entendendo que, na verdade, existe uma relação de codependência entre uns e outros, e que não é a humanidade a única a atuar sobre o mundo. Estas teorias chegaram a uma percepção de que se o ser humano for a única perspectiva de vida ou o grande centro de ação sobre o mundo, ou ainda, o único capaz de resolver todas as questões, estamos em uma enrascada. Se não passarmos a escutar as coisas, as matérias, as outras vidas, assim como as diferentes comunidades e pessoas que sempre foram marginalizadas, iremos, e já estamos no rumo de, nos destruir.

Assim, a discussão levantada no microcosmo da cena também se expande ao macrocosmo, principalmente a partir das correntes ligadas ao Novo Materialismo, que consideram urgente pensar colaborações inesperadas entre humanos e não-humanos, buscando um “trabalho conjunto” entre ambos (HARAWAY, 2016). A partir dos entendimentos da desierarquização da cena, buscarei entender as possibilidades e os caminhos da atuação em relação aos elementos não-humanos, em uma cena não-fabular, a partir de questionamentos, seja sobre a real possibilidade de uma atuação que se conecte com as coisas, seja sobre se em algum momento o ator e a atriz deixam de fato de serem sujeitos diante das coisas, ou até que ponto é possível se permitir escutar as coisas e ser afetado por elas em cena. Considero importante ressaltar que o termo *coisa* foi eleito para definir todos esses elementos, pois busca emancipar a matéria do *status* de objeto e dialoga com o conceito de *Thing Power* (“poder das coisas”) desenvolvido por Jane Bennett (2010), conforme se verá.

No capítulo 1, rastrearei a genealogia da relação entre os/as intérpretes (atores, atrizes, performers e “atuantes” em geral) e as diferentes materialidades, a partir de uma breve retrospectiva histórica das artes da cena. Investigarei a natureza desta relação partindo do Teatro Realista e Naturalista do século XIX, em que o modelo teatral ilusionista exigia uma reprodução fiel da realidade e isso se refletia no uso funcional dos objetos, adereços etc. pelos atores e pelas atrizes em cena. Naquele momento, apesar de relevantes para a encenação, os elementos materiais estavam subordinados ao

componente humano. No percurso do capítulo, mostrarei que o objeto deixa de ser mero adereço no teatro e se liberta do seu aspecto unicamente funcional, quando a sua dimensão física passa a ser destacada nas artes da cena no século XX. Para refletir sobre esta quebra de paradigmas na arte, traçarei um breve panorama das vanguardas históricas europeias do início do século XX, a partir do Futurismo, Construtivismo Russo e Bauhaus, em suas experiências de ruptura que friccionavam os elementos materiais e os humanos na cena. Dentro disso, destacarei Marcel Duchamp, artista ligado às vanguardas, que com a invenção dos *ready-made* torna-se um dos responsáveis pela introdução do objeto cotidiano nas artes. Nos Estados Unidos do Pós-Guerra, esse aspecto foi explorado de diferentes maneiras, por exemplo por John Cage (na Música) e Merce Cunningham (na Dança), influenciando toda uma geração de artistas na Nova York dos anos 1960-70, com as chamadas Neo Vanguardas. Neste mesmo momento, explodem experiências nas artes visuais, teatro, música, dança e *performance art* que buscam embaralhar as fronteiras entre a arte e a vida, a partir de uma profunda interface entre as linguagens artísticas. É quando a *Action Painting* de Jackson Pollock, por exemplo, coloca o corpo do pintor dentro da obra de arte. Do mesmo modo, as experiências dos *Happenings* explodem os limites da tela para o espaço como um todo, e passam a experimentar os próprios corpos na qualidade de objetos. No mesmo período, o Judson Theatre Dance, experimenta uma relação dos bailarinos e das bailarinas com as dimensões do espaço físico e outros elementos nele presentes, dentre eles, as esculturas minimalistas construídas pelo artista plástico Robert Morris. Esta retrospectiva, mais focada na trajetória das artes visuais e da performance do que nas artes da cena propriamente ditas, traz uma percepção sobre a relação do corpo humano com as materialidades em um terreno não-fabular, não ilusionista, e no qual as coisas são consideradas em suas capacidades de afetar os corpos humanos e vice-versa. Ao final do capítulo 1, refletirei sobre questões ligadas à atuação e à não-atuação, tentando traçar paralelos com uma atuação conectada às matérias da cena. Esses conceitos são discutidos por Michael Kirby, autor que traz um entendimento sobre a gradação da intensidade da atuação a partir de ideias que reverberarão numa atuação mais performativa, e que serão discutidas no segundo capítulo da presente pesquisa.

Após o breve panorama traçado no primeiro capítulo, buscarei observar o desdobramento de alguns destes elementos na cena teatral atual, a partir da observação do trabalho do coletivo 28 Patas Furiosas (SP), do qual sou uma das integrantes. Para

tanto, no capítulo 2, descreverei os princípios de um treinamento que vem sendo praticado e desenvolvido pelo grupo há nove anos, denominado *Dramaturgia de Forças*, calcado na investigação da tríade *corpo-espaco-matéria*. No empenho por uma desierarquização da cena, os atores e as atrizes treinam uma percepção voltada à presença dos elementos materiais, e buscam por pontos de ligação entre seus corpos e os das matérias, a fim de construir, em conjunto com elas, as poéticas da cena. No intuito de incluir as coisas e o espaço verdadeiramente em sua criação, o grupo criou práticas chamadas de *Vetores livres* e *Vetores de articulação*, que levam em conta as *forças* do espaço e das matérias, que também serão aprofundados neste capítulo. Além disso, para trazer um exemplo de como a materialidade pode agir de forma propositiva na atuação, tratarei dos chamados *sistemas espaciais*, que se caracterizam por estruturas construídas no espaço, e utilizadas tanto no treinamento como nos espetáculos do grupo. Por fim, neste capítulo, busco refletir sobre como a atuação em comunhão com as matérias me proporcionou a ruptura, não sem crises, de alguns entendimentos ligados a um “teatro antropocêntrico”, ao mesmo tempo em que despertou inúmeros questionamentos.

No capítulo 3, trago elementos das correntes de pensamento ligadas ao *Novo Materialismo* que invertem a visão antropocêntrica, e apontam uma participação fundamental dos elementos não-humanos nos rumos da política e da ecologia do mundo no século XXI. A partir de autores como Bruno Latour e Ailton Krenak, e de autoras como Donna Haraway e Jane Bennett, reflito sobre algumas possibilidades de olhar para as coisas como elementos vivos, vibrantes e dotados de agência, que ampliam a nossa percepção da matéria em cena. À luz destas correntes, examinarei alguns espetáculos contemporâneos que, de diferentes modos, articulam os elementos humanos aos não-humanos e nos permitem refletir sobre algumas problemáticas que surgem daí. Para tanto, trataremos do espetáculo *Encantado*, da Cia. de Danças Lia Rodrigues (Brasil), no qual os intérpretes criadores se movimentam em meio a 140 cobertores dos quais constroem seres “encantados”, numa fusão tal que não se pode mais diferenciar bailarino e bailarina, de cobertor; *PAREDE*, peça-instalação do 28 Patas Furiosas livremente inspirada na vida e obra de Qorpo-Santo, que cria ações, fricções e conexões entre os corpos dos atores e das atrizes e as materialidades que sustentam a instalação; *Amarelo*, de Elisabete Finger (Brasil), espetáculo que propõe uma experiência sensorial entre massa, pele, plástico, espinhos e goiabada, e que traz a contingência do fazer, desmanchar, transformar, a partir das coisas; e por fim, o espetáculo *Contos Imorais - Parte 1: Casa Mãe*, de Phia Mènard

(França), no qual a artista leva quase todo o espetáculo para construir uma casa de papelão com imensas dimensões, no palco. Os quatro espetáculos apresentam humanos e não-humanos em pé de igualdade na cena, a partir de diferentes procedimentos, que nos apontam diferentes problemas da atuação com as coisas. Esses problemas, deixados em suspenso no terceiro capítulo, movem meu fazer artístico e meu desejo de pesquisa, assim como, espero, possam mover a quem se dispuser a acompanhar a trajetória que tracei até eles no meu período de pesquisa.

Capítulo 1 - As coisas entram em cena

1.1 Primeiras manifestações da matéria na vanguarda do século XX

1.1.1 As coisas mais que úteis

No final do século XIX e início do XX, ao lado do Simbolismo, algumas das experiências mais inovadoras do teatro estavam ligadas ao Realismo/Naturalismo, cujas teorias de Émile Zola e as encenações de André Antoine (França) e de Konstantin Stanislavski (Rússia) são os exemplos mais relevantes. Os objetos cotidianos estavam presentes nas encenações de Antoine e Stanislavski, tanto no cenário, como nos demais utensílios, que, embora reais – como as armas ou tapetes de época –, eram postos em cena para, dentre diversos motivos, intensificar a camada de ilusionismo a que se propunham.

Para Stanislavski, além do trabalho de preparação das atrizes e dos atores, todos os outros elementos da cena (luz, cenário, figurino, adereços, música etc.) deveriam ser muito bem arranjados para que não chamassem a atenção para o mecanismo do teatro, de modo que houvesse um apagamento aparente do mundo técnico. A impressionante especificidade da lista de objetos cênicos e de sons para a montagem de *As Três Irmãs* (1901) de Anton Tchekhov, com encenação de Stanislavski, demonstra a relação intrínseca da composição com os elementos materiais. Destaco aqui apenas os acessórios demandados para o primeiro dos quatro atos (STANISLAVSKI *apud* TISSI, 2018, p. 107):

Três cestas do armazém - com biscoitos, uma torta e frutas.
Duas caixas de bombons.
Quatro travessas para frutas e biscoitos.
Três cestas para pão e biscoitos.
Dois vasos de flores.
Uma cesta de flores (presente).
Uma torta doce e um prato para ela, faca, bolo.
Três buquês de flores do mesmo tamanho no fonar.
Um livro para Macha na mesinha turca.
Treze couverts.
Mesa com antepastos.
(*Fora de cena, para Irina*): seis xícaras de chá, seis pratinhos, seis colheres e seis pratinhos para geleia.
Uma enorme torta de aniversário com couve em um grande prato e, para ela, uma molheira com molho.
Uma bandeja, um samovar de níquel, uma chaleira.
Dois vasilhinhos com geleia.
Duas gaiolas com tabuinhas móveis para passarinhos, com recipientes para comida e água e passarinhos vivos (no fonar).
Trinta cadernos de alunos.
Um lápis azul e um vermelho (no fonar e na sala de visitas).
Uma faca no carrinho de chá.

Uma gravata, agulha e linha (para Irina). Ramos com brotos arrancados.
A torta de Prozórov em uma cesta amarrada por um lenço (colorido ou toalha de mesa).
Álbun sobre a mesa com um retrato do general jovem.
Um grande retrato do general e da esposa velhos (na moldura entalhada por Andrei).
Violinista atrás do palco.
Piano de cauda.
3-4 baladas de relógios (cuco) fora de cena. Relógio pendurado na sala de visitas.
Fósforos e cinzeiros sobre a mesa turca.
Moldurinha entalhada por Andrei sobre a mesa n. 1. Mesa posta para o café da manhã.
Garfos, facas, garrafas, guardanapos, pratos, garrafões, copos etc. Uma grande cesta de flores.
Aparelho fotográfico.
Um pince-nez de Macha.

Os objetos presentes na ampla lista tinham por objetivo criar, em seus pormenores, o ambiente da casa onde se passa *As Três Irmãs* (**fig. 1**), servindo às ações dos atores e das atrizes para que através da utilização dos objetos expressassem a manifestação do que estava oculto na dramaturgia, ou seja, as pulsões, inter-relações e subjetividades das personagens. Embora a acuidade dos objetos revele sua importância para a ação, eles estavam submetidos às vontades e necessidades do humano que era o centro do projeto cênico. É interessante notar como, na própria lista transcrita acima, alguns dos materiais são mencionados junto de suas funções, como em: “um livro para Macha na mesinha turca”, (grifo nosso) ou “quatro travessas para frutas e biscoitos” (idem), realçando suas finalidades para as personagens. Maria Knébel (2016, p. 27), pupila do encenador do Teatro de Arte de Moscou, expõe que:

[...] todas as coisas de que o intérprete poderia precisar no percurso da ação, todos os objetos cênicos pessoais, tudo o que pudesse ajudar o ator e a atriz a acreditar na verdade do que acontece, já deveria estar preparado desde antes do início do trabalho.

Ao realçar que os objetos estavam em cena para possibilitar a crença na verdade do que acontece, fica evidente que existia ali uma hierarquia estabelecida na relação entre o ser humano e o objeto. Deste modo, uma xícara era utilizada para tomar uma bebida quente, a faca para cortar um pedaço da torta, o garfo para levar o alimento à boca, e assim por diante, de modo a proporcionar a experiência de vivenciar a situação proposta pelo texto de forma análoga à da vida “real”. Pode-se considerar a interação funcional entre seres humanos e objetos na encenação de Stanislavski como paradigmática do modelo dramático realista. E, aqui, o uso da palavra “objeto” cabe para identificar estes elementos, uma vez que se encontravam submetidos às vontades e necessidades dos sujeitos na cena.

Figura 1 - Imagem do terceiro ato de *As Três Irmãs* (1901). Produção do Teatro de Arte de Moscou; a partir da esquerda, as atrizes Olga Knipper (Macha), Maria Lilina (Natacha, a cunhada) e Margarita Savítskaia (Olga)



Foto: Fischer

Se a importância do objeto real é fundamental para expressar a verdade das emoções dos atores e das atrizes, o pesquisador e cenógrafo Eduardo Santos Andrade (2021), observa, no entanto, que, no teatro ilusionista, mesmo o objeto sendo real, ele está “ausente”, no sentido de que ele converte sua especificidade material inteiramente em textualidade [...] o que elimina a possibilidade de falhas [...] desconsiderando a realidade material do dispositivo” (ANDRADE, 2021, p. 163). Deste modo, a *coisa* apenas se fará presente, “com sua materialidade espessa e tangível, impondo suas próprias leis”, quando algo inesperado ocorrer, “como uma perna de mesa se quebrar”, por exemplo (ANDRADE, 2021, p. 163).

Como se verá ao longo do capítulo, as mudanças de paradigma que marcam a História da Arte nos séculos XX e XXI – dentre as quais serão enfatizadas as experiências das Vanguardas europeias e das Neo Vanguardas –, se refletiram, posteriormente, numa desconstrução da hierarquia dramática tradicional – hierarquia na qual todas as coisas giram em torno da ação humana – trazendo a atenção também para a vida dos elementos materiais no palco.

No decorrer do último século, artistas passaram a valorizar as materialidades envolvidas na ação cênica. Na experiência teatral contemporânea, ao invés de um copo ser percebido apenas como um objeto que serve para beber água – e que, no modo como é segurado e utilizado, faz aflorar as características e subjetividades de uma personagem – pode-se levar em conta que o copo *em si* expressa aquilo que ele é, isto é, uma coisa feita de vidro; cilíndrica; que possui uma abertura, sendo possível enfiar a mão ou outras partes do corpo dentro dela; transparente, com peso de “x” gramas; quebrável, sendo que quando quebra se desfaz em muitos pedaços cortantes, etc. Assim, as características do copo enquanto matéria, e não a sua utilidade, passam a impulsionar as diferentes ações para o ator e a atriz em cena.

O pesquisador André Lepécki contribui para a discussão em torno da diferenciação entre coisas e objetos na cena contemporânea, ao observar, em seu artigo 9 *variações sobre coisas e performance*, que, para Karl Marx, “no capitalismo tudo o que é feito para o uso humano é transformado em mercadoria” (Lepécki, 2012, p. 95), sendo que esta tem o poder de “impedir que coisas sejam deixadas em paz [...] demandando firmemente sempre o ‘uso correto’ de objetos” (p. 95). No sistema capitalista, quando o objeto perde seu valor de uso, ele se torna lixo. O autor afirma que para que possam existir fora de um regime de instrumentalidade, “talvez a contra-força dos objetos (sua resistência) resida exatamente em ser e querer ser mera coisa” (p. 95). De forma que, para ele (p. 96):

objetos, quando libertos de utilidade, valor de uso, valor de troca e significação revelam a sua capacidade liberadora, a sua capacidade de escapar totalmente de dispositivos de captura. Livres, objetos deveriam ganhar outro nome próprio: não mais “objeto”, não mais “dispositivo”, não mais “mercadoria”, não mais “lixo”, mas simplesmente coisa.

Enquanto no teatro dramático os humanos afirmam seu poder sobre os objetos, Lepécki (2012, p.98) defende uma cena na qual

o *devir-coisa* torna-se fundamental para que nem o objeto nem a pessoa ocupem mais o centro, sejam o centro centrado da dança. Investir em coisas, não como substitutos do corpo, nem como elementos significantes ou representativos de uma narrativa, mas como parceiros, como entidades co-extensivas no campo da matéria, é ativar uma mudança fundamental na relação entre objetos e seus efeitos estéticos (na dança, no teatro, nas artes visuais, na performance e na instalação).

Desse modo, ao longo da presente dissertação a palavra “objeto” será empregada para se referir àquilo que está submetido ao desejo e ao projeto de um sujeito, e “coisa” para definir de forma mais abrangente as matérias emancipadas do seu status de objeto, isto é,

elementos que não são valorados de acordo com os seus usos. Neste sentido, serão expostas algumas vertentes de como os objetos podem passar a exercer seu poder de coisa, e de como sua performatividade intrínseca pode ser explorada pelos atores e pelas atrizes. Para que se possa estabelecer os princípios de uma relação não-funcional (ou não somente utilitarista) entre os/as intérpretes e os elementos materiais nas artes da cena, e para que se possa melhor compreender o interesse de Lepécki (e o desta dissertação) em pesquisar uma *inutilidade* dos objetos, será esboçada uma breve genealogia da relação entre corpo e coisa fora das dimensões dramáticas, para compreender, mais adiante na dissertação, suas reverberações na cena teatral contemporânea. Assim, serão destacados alguns momentos específicos em que esse tipo de relação começa a se estabelecer nas Vanguardas europeias, desdobrando-se nas experimentações ligadas aos Happenings e à *performance art*, nas décadas de 60 e 70, nos E.U.A.

1.1.2 Eles estão chegando

Falar das vanguardas europeias como uma totalidade parece diminuir as especificidades dos movimentos artístico-culturais que ocorreram em diversos locais da Europa no início do século XX. O fato é que se tratou de um momento em que o estatuto do belo e a utilidade das coisas, bem como a da própria arte e do/da artista, passaram a ser questionados. Os movimentos das Vanguardas surgiram em um período de grandes revoluções nas ciências e no pensamento ocidental. Em diferentes países da Europa, o furor dos e das artistas, imbuídos do desejo de abandonar as velhas formas de arte, transformaram a cena em um campo de experimentações a partir de uma desconstrução dos modos de criação pautados na representação, que haviam dominado a Europa no final do século XIX.

Este aspecto pode ser visto já no Futurismo Italiano (1909-1933), considerado o primeiro movimento de vanguarda responsável, possivelmente, por influenciar o surgimento das escolas posteriores. Para compreender a relação com a materialidade dos objetos dentro de algumas formas das vanguardas, talvez seja necessário destacar primeiramente a influência do Teatro de Variedades de tradição circense – englobando esquetes, cenas e números de naturezas artísticas diversas sem uma linha ficcional contínua – na instauração de um modelo de cena não ilusionista. Nas tradições circenses e jocosas, a comunicação (ou a intencional recusa da comunicação) das obras com o público, não parte de uma ficção ou trajetória dramática de personagens, mas de outras possibilidades de articulações. Assim, corpos, objetos, palavras e música poderiam se unir

no espaço sem terem uma fábula como fio condutor. A inspiração circense libertava a cena para a composição de sensações com as próprias qualidades afetivas geradas pelos encontros entre corpos e coisas.

Filippo Tommaso Marinetti, expoente do Futurismo italiano, buscou inspiração no Teatro de Variedades, uma vez que, por este não possuir uma tradição, mestres ou dogmas - e por trazer uma mistura de acrobacia, dança, música - possibilitava “toda a gama de estupidez, imbecilidade, parvoíce e absurdidade, arrastando a inteligência para as raias da loucura” (MARINETTI *apud* GOLDBERG, 2006, p. 22), causando um impacto imediato na audiência. As variedades não seguiam nenhum roteiro específico e precisavam inventar uma estrutura temporal baseada em elementos de assombro e variações constantes, obrigando o público a participar e libertando-o de seu papel de “voyeur estúpido”, segundo Marinetti. Além do destaque ao Teatro de Variedades e ao circo, devido aos elementos inusitados presentes nestas linguagens, que abandonam a lógica e se focam na materialidade dos espetáculos, a busca pelo assombro também revela uma outra qualidade importante de relação com a matéria e com o mundo. O circo traz em si um jogo de desafio com a força das matérias, em especial a gravidade, que é colocada em xeque a partir dos diversos modos de acrobacias, voos e malabarismos.

Assim, foram diversas as maneiras que surgiram no Futurismo de se trazer à tona as sensações a partir da relação direta entre os elementos na cena. Até mesmo a palavra, fonte primeira da representação, ganhou materialidade e se libertou da oração e da subordinação às regras de sintaxe (MACHADO, 2014), arranjando-se em blocos como se se assemelhasse a coisas, com bordas bem definidas em sua materialidade vocal.

A paixão pelo movimento inspirado nas máquinas surgidas na Revolução Industrial – tanto na concatenação das cenas quanto na relação com as coisas e com a gravidade – conduz ao segundo ponto importante da poética que surgia então pelas mãos dos artistas futuristas. Estes encaravam a relação com as coisas a partir da necessidade de um movimento que acabou por tirá-las do limite do quadro. Roselee Goldberg (2006) aponta como essa vontade de captar o movimento, já presente anteriormente no orfismo, fez com que alguns pintores futuristas abandonassem o quadro em função da presença, uma vez que o primeiro sempre seria a representação estática do movimento em uma moldura. Ao ir em direção à cena com o ímpeto da velocidade característica do movimento futurista, os/as espectadores/as passariam a viver no centro da ação

reproduzida pela pintura. Desse modo, o público e suas expectativas eram colocados em movimento, sendo que, para Goldberg (2006, p. 20),

a performance era o meio mais seguro de desconcertar um público acomodado e dava aos seus praticantes, ao mesmo tempo, a liberdade de serem “criadores” no desenvolvimento de uma nova forma de artista teatral, e “objetos de arte”, porque não faziam nenhuma separação entre sua arte como pintores, poetas ou como performers.

Ao lado destes elementos jocosos e da sede pelo movimento até aqui apontados, o Futurismo trouxe também o ímpeto de destruição, expresso nos louvores ao militarismo patriótico e à guerra, assim como no gosto pelas máquinas e suas velocidades, o que levava à exigência de uma arte tão inventiva e dinâmica como estas últimas. Muitas proposições futuristas eram pautadas pela devoção aos motores, que acabavam por apontar para “performers” que deveriam representar estes elementos a partir de uma exatidão mecânica dos movimentos, em gestos bruscos e em corpos que se assemelhavam às máquinas. A ideia de belicosidade trazia uma nova relação entre os corpos e as coisas que reverberava um ímpeto de destruição da própria representação na arte, pois a luta contra a representação estava também presente nos corpos que partiam para o embate, com a vontade de adquirir forças capazes de romper com a tradição. Diferente do corpo de um ator ou de uma atriz do século XIX, o corpo futurista precisava ser enérgico, forte, maquínico, veloz, preparado inclusive para resistir aos alimentos e objetos lançados contra ele por uma plateia que se sentia profundamente provocada.

Estes elementos nos ajudam a pensar nos/nas performers, pintores, poetas e músicos futuristas, dentre eles Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo, Gino Severini e Giacomo Balla, que entravam em cena com propósitos distintos, realizando declamações¹ de “palavras-em-liberdade”², dos ruídos onomatopaicos, vestindo figurinos inusitados, máscaras, e se servindo de objetos para produzirem ruídos e acontecimentos. Gerar sensações através da fricção com o mundo real parece ser um dos pontos que merece destaque neste momento de provocação dos sentidos. Para isso, os manifestos futuristas traziam instruções sobre as formas de atuar, se movimentar e de declamar, a

¹ A “Declamação dinâmica e sinóptica” era uma nova forma de teatro que viria a se tornar a marca registrada dos jovens futuristas. A “técnica declamatória” consistia em libertar os círculos intelectuais da declamação antiga, estática, pacifista e nostálgica, a partir de uma declamação dinâmica e belicosa, que utilizasse as pernas e braços, além de brandir diferentes instrumentos ruidosos.

² As palavras-em-liberdade, ou *parole-in-libertà* em italiano, são um estilo ou recurso estilístico literário introduzido pelo Futurismo, no qual as palavras que compõem o texto não têm nenhuma conexão sintática-gramatical entre elas e não são organizadas em frases e períodos. Um exemplo da utilização de palavras em liberdade é dado pelo livro *Zang Tumb Tumb* de Filippo Tommaso Marinetti. No Brasil, Oswald de Andrade e Tyrteu Rocha Vianna as utilizaram em seus poemas.

partir de propostas que buscavam desconstruir um tipo de declamação e atuação praticadas no teatro do século XIX, na *Belle Époque*.

No *Manifesto da Dança Futurista* (1917), por exemplo, Marinetti criava instruções sobre a movimentação dos atores e das atrizes, onde reconhecia a qualidade dos bailarinos contemporâneos, como Isadora Duncan, Loie Fuller e Nijinsky, este último com quem, segundo ele, “a geometria pura da dança livre de mimetismo e excitação sexual aparece pela primeira vez. Temos a deificação da musculatura.”³ (MARINETTI, 1968, p. 187, tradução nossa). Segundo Marinetti, era “preciso extrapolar as possibilidades musculares e buscar na dança “aquele corpo ideal e múltiplo do motor, com o qual sonhamos há tanto tempo”⁴ (MARINETTI, 1968, p. 189, tradução nossa).

Marinetti explicava detalhadamente como isso deveria ser feito, propondo a *Dança da Aviadora*, por exemplo, onde a bailarina deveria simular um avião tentando decolar. Já o *Manifesto da declamação dinâmica e sinóptica* formulou regras para ações corporais baseadas nos movimentos *staccato* das máquinas, em que orientava: “gesticulem geometricamente, à maneira dos que descrevem as propriedades topológicas de objetos e corpos, criando sinteticamente, em pleno ar, cubos, cones, espirais e elipses” (MARINETTI *apud* GOLDBERG, 2006, p. 11). Aqui, embora não se mencione uma relação propriamente com a matéria, aponta-se para um corpo se tornando, ele próprio, coisa, a partir de um jogo mimético com estas. Assim, a junção entre corpos, estátuas, mecanismos e marionetes trazia uma integração entre humanos e coisas na cena, refletindo um ideal futurista de fusão entre humano e máquina. Para Steve Dixon (2007, p. 63, grifo nosso, tradução nossa):

“as primeiras concepções de *ciborgismo* aparecem em uma série de manifestos futuristas, incluindo o *Manifesto de Arte Mecânica Futurista* (1922), [onde se pode ler]: ‘Hoje é a MÁQUINA que distingue nossa época [...] o sentido mecânico que determina a atmosfera de nossa sensibilidade [...]. Sentimo-nos mecanicamente e nos sentimos feitos de aço; nós também somos máquinas, nós também somos mecanizados pela atmosfera que respiramos [...] Esta é a nova necessidade e a base da nova estética”⁵.

³ No original: “Con Nijinsky aparece por primera vez la geometría pura de la danza libre de mimetismo y excitación sexual. Tenemos la deificación de la musculatura.”.

⁴ Do original: “Hay que superar las posibilidades musculares y tender a través de la danza hacia aquel ideal cuerpo multiplicado del motor que nosotros venimos soñando desde hace tiempo.”

⁵ Do original: “Early conceptions of cyborgism appear within a number of futurist manifestos, including the Manifesto of Futurist Mechanical Art (1922): “Today it is the MACHINE which distinguishes our epoch... mechanical sense which determines the atmosphere of our sensibility. . . . We feel mechanically and we feel made of steel; we too are machines, we too are mechanized by the atmosphere that we breathe.... This is the new necessity and the basis of the new aesthetic.”

Este corpo com ideais *ciborgues* e que se sente como se “feito de aço” também é defendido no *Manifesto do Teatro Futurista Aéreo*, de 1918, no qual Fedele Azari escreve que “dada a identificação absoluta entre o piloto e seu avião, este se torna como uma extensão de seu corpo: seus ossos, tendões, músculos e nervos se estendem em longarinas e fios metálicos”⁶ (AZARI, 1918 *apud* Dixon, p. 63, grifo nosso, tradução nossa). Destaca-se aqui uma relação simbiótica e, ao mesmo tempo, uma enorme tensão entre um corpo e uma máquina recém-inventada, que desafia a gravidade tremendo e ao mesmo tempo, perfurando o ar. O ser humano que aparentemente controla a gravidade, também se coloca à mercê de um novo objeto.

Por fim, ao que nos interessa, vale ressaltar como a cenografia dinâmica futurista desierarquizava os elementos⁷ da cena e descentralizava a figura humana, no sentido de que os atores e as atrizes eram tidos como apenas mais um dos componentes da performance geral. Esta apresentava uma fusão entre ator/atriz e cenografia, num espaço especialmente projetado, pensado a partir de mecanismos e recursos que conferiam movimento ao cenário. A cena futurista, desse modo, empurrou para o primeiro plano os elementos materiais do teatro, muitas vezes eclipsando as figuras humanas no palco. Como observa Julie Schmid, citada por Dixon (2007, p. 54, tradução nossa), em peças futuristas como *Colisão*, de Mina Loy (1915), “ofuscado pela cenografia composta de planos em colisão, luz, montanhas e paisagens urbanas, o único personagem, ‘Homem’, torna-se incidental⁸”. Para esse fim, os artistas desenvolveram recursos, como figurinos, que projetavam *homens-coisas*, ou mesmo estátuas – uma realização mais conhecida de mesma simbiose homem-objeto – que se misturavam aos cenários e, até mesmo, coreografias realizadas com o próprio cenário. No experimento *Fogo de Artifício*, de Giacomo Balla, por exemplo, os únicos “performers” eram os cenários e luzes móveis; em *Pés*, de Marinetti, o corpo humano e o objeto eram, de certa forma, equiparados, pois a cena mostrava apenas os pés dos performers junto dos pés de objetos como poltronas, cadeiras, sofá, mesa e máquina de costura. Ainda, em *Eles estão chegando*, de Marinetti, os materiais de cena eram as personagens principais, e, ao final do experimento, os atores e as atrizes que representavam os criados e as criadas, assistiam, encolhidos, às cadeiras

⁶ Do original: “given the absolute identification between the pilot and his airplane, which becomes like an extension of his body: his bones, tendons, muscles, and nerves extend into longerons and metallic wire”.

⁷ Esse tema no teatro é abordado por Bernard Dort no texto *A Encenação Emancipada*, na Revista Sala Preta (2013).

⁸ No original: “dwarfed by scenography made up of colliding planes, light, mountains and city scapes, the sole character, Man, becomes incidental”.

saírem de cena. O título da obra nos revela, portanto, a força das coisas que estavam chegando de uma forma diferente para a cena do século XX.

1.1.3 Obstáculos e trampolins

O Futurismo foi reinterpretado no contexto russo enquanto arma generalizada contra a arte do passado, no qual o ataque aos valores artísticos predominantes no passado aparecia agora no manifesto quase futurista de 1912, intitulado *Um estalo na cara ao gosto do público*, escrito pelos jovens poetas e pintores Burliuk, Maiakovski, Livshits e Khlebnikov (Goldberg, 2016).

O que se pretende abordar aqui em relação aos corpos e às coisas, é a maneira como o encontro entre a cena e a pintura na Rússia do início do século XX produziu novos traços, distantes da representação, em direção a um abstracionismo nas artes que levou à consolidação de algumas proposições do Construtivismo Russo. Não se pode dizer que o Futurismo russo derive do Futurismo italiano, porque apesar de compartilharem o sentido provocativo, o primeiro possuía traços extremamente diferentes ligados a uma valorização da cultura da Rússia oriental. No que tange a este trabalho, é necessário explicitar que poetas e escritores ligados ao Futurismo Russo começaram a planejar produções que também rompiam com a tradição artística do referente. Pintores como Malevitch e Tatlin e demais artistas construtivistas, organizavam exposições centradas nas propriedades físicas das coisas, buscando libertar o espectador da necessidade de criar narrativas diante das obras. Esse brusco rompimento se dava numa sociedade que politicamente também rompia com seu passado, numa revolução que instigava os/as artistas a criarem uma arte tão avançada e democrática quanto seu recém-implantado sistema socialista de governo.

Nesse sentido o Futurismo russo foi a base para o desenvolvimento do Construtivismo russo, com uma proposição mais pragmática de arte ligada à Revolução. No teatro, os artistas puderam fazer uma aproximação profícua entre as artes das vanguardas ditas performáticas e a teatralidade, com destaque para a relação entre Meyerhold e os artistas plásticos construtivistas. Tratava-se de uma gradual adaptação das ideias futuristas e construtivistas ao teatro, em nome da chamada “arte da produção”. Embora hoje isso soe profundamente ligado ao projeto capitalista, os artistas revolucionários de então viam na teoria da “arte da produção” a possibilidade de entrar em concordância com o interesse das massas. A arte adentrava o real com a substituição

do princípio da “arte pela arte” pela relação socioeconômica dos objetos criados. Acreditava-se na possibilidade de se ter a arte como veículo transformador da vida em uma “poética do objeto”. Para os artistas vindos das artes plásticas, a pintura de cavalete, bem como as tintas e os pincéis, deveriam ser postos de lado em favor dos materiais reais. A aproximação com o teatro era evidente; todos os componentes do espetáculo teatral passaram a ser associados à produção e ao proletário, tendo como consequência a prevalência da racionalidade, da precisão, da produtividade e da funcionalidade social nas obras.

Foi nesse contexto que o diretor de teatro russo, Vsévolod Meyerhold (1874-1940) desenvolveu a Biomecânica⁹ como treinamento que possibilitava o acesso do proletariado a um modo de produção não realista e, portanto, não burguês. A Biomecânica consistia em dezesseis *études* que ajudavam o ator e a atriz a desenvolverem habilidades do movimento cênico, como, por exemplo, mover-se dentro de um quadrado, um círculo, um triângulo etc. De acordo com Dixon (2007), a Biomecânica foi diretamente influenciada pelo tempo industrial norte-americano e pelos estudos de movimento de Frederick Winslow Taylor (1857–1915), que estavam transformando as abordagens soviéticas para a produção industrial. Taylor estudou o movimento dos trabalhadores da linha de produção para desenvolver ideias de “economia de movimento” e um sistema de “ciclos de trabalho” para maximizar a produção. Meyerhold espelhou o sistema em seu treinamento de desempenho físico, abraçando a ideologia e a estética da nova era mecanizada e rejeitou as abordagens que considerava “não científicas e anacrônicas” de Stanislavski e Tairov.

No artigo *O Ator do Futuro*, Meyerhold (1922) argumenta que a arte do ator sempre se adaptou ao contexto social e que, no futuro, o ator “deve ir ainda mais longe ao relacionar sua técnica à situação industrial” (Meyerhold, 2012, p. 164). O “ator do futuro” não é comparado a uma máquina, mas a um trabalhador industrial qualificado, que demonstra ritmo, equilíbrio, estabilidade e uma ausência de movimento supérfluo para a produtividade. Steven Dixon (2007, p. 65, tradução nossa) afirma que:

Para Meyerhold, essas características equiparam trabalhadores qualificados a dançarinos, e observá-los no trabalho é uma atividade igualmente esteticamente prazerosa, uma vez que sua precisão física “beira a arte”. Ele apresenta uma fórmula quase matemática para atuar [...]: $N = A1 + A2$ (onde

⁹Meyerhold estruturou a Biomecânica após sua nomeação como Diretor das GVTM (“Gosudárstvennie Výchnie Teatrálne Masterskie”, ou em português, as “Oficinas Estatais Superiores de Teatro”) em Moscou, em 1921.

N = o ator; A1 = o artista que concebe a ideia e emite as instruções necessárias para sua execução; A2 = o executante que executa a concepção de A1).¹⁰

No mesmo momento em que os artistas construtivistas, comprometidos com a “arte da produção”, estavam preocupados com as concepções de uma arte em um espaço real, e vinham anunciando a morte da pintura, Meyerhold procurava por um cenário que fosse construído por e no qual pudesse habitar um “novo homem”. Nesse encontro, os cenários construtivistas foram fundamentais para as suas encenações, pois, a partir de um sistema de andaimes multifuncional, Meyerhold pôde utilizar a cenografia como um conjunto de trapézios e desafios cênicos para colocar os/as atores/atrizes acrobatas em movimento, expressando a força e a essência do teatro revolucionário. Na parceria com Liubov Popova – artista construtivista responsável por coordenar a construção do cenário do emblemático espetáculo *O Corno Magnífico* (1922), de Crommelynck –, Meyerhold realizou um dos pontos culminantes deste período. O cenário (**fig. 2**) era composto por superfícies planas convencionais, plataformas unidas por degraus, rampas e passarelas, asas de moinhos de vento, duas rodas e um grande disco com as letras CR-ML-NCK (de Crommelynck). Nesta produção, a cenógrafa não apenas respondia às necessidades de um encenador inovador, mas “também transformava a natureza da atuação e a própria intenção da peça, através da criação de complexas ‘máquinas de representar’.” (GOLDBERG, 2006, p. 35).

Os atores e as atrizes precisavam desenvolver habilidades acrobáticas para trabalhar a partir dos desafios impostos pelo novo cenário que se fazia materialmente presente no espaço, formado por obstáculos tridimensionais em uma espécie de “pré-instalação”. Ainda que a encenação de Meyerhold pertencesse ao modelo de teatro que tem por base a fabulação, o objeto na forma de obstáculos e trampolins havia se depurado de sua função representativa e possibilitava os saltos da atuação. E se, aparentemente, o objeto ainda está a serviço do corpo humano, ao se observarem imagens do espetáculo, percebe-se, na sua força crua, uma forma destacada à qual o ser humano terá que se adaptar.

¹⁰ No original: “For Meyerhold, these characteristics equate skilled workers to dancers, and to observe them at work is an equally aesthetically pleasurable activity, since their physical precision ‘borders on art’. He goes on to present a quasi-mathematical formula for acting [...] $N = A1 + A2$ (where N = the actor; $A1$ = the artist who conceives the idea and issues the instructions necessary for its execution; $A2$ = the executant who executes the conception of $A1$).”

Figura 2 – Cenário de Liubov Popova para *O Corno Magnífico*, de 1922, escrito por Fernand Crommelynck e dirigido por Meyerhold



Fonte: <https://otkaza.wordpress.com/2012/12/27/rampas-escadas-e-diagonais/>

1.1.4 Achados e perdidos

O escritor mexicano Octavio Paz (2012) define Marcel Duchamp (1887-1968) tanto como um precursor como um contraditor dos movimentos Dadá e Surrealista. É do Dadaísmo que vem, por exemplo, a relação de enfrentamento e as tentativas de esvaziamento das “instituições” da Arte e da Linguagem que Duchamp encampou. O espírito provocador com ares de demolição de Marcel Duchamp também combina com os Dadás, tanto quanto a relação da arte com a ideia de acaso, de colagem e o esvaziamento da linguagem pelo seu desgaste.

Duchamp é o responsável por uma reformulação que rompeu com as fronteiras entre a obra de arte e os objetos do cotidiano, e por isso torna-se peça fundamental para a presente pesquisa. A prática dos *ready-made* – que em sua tradução literal do francês (*objet trouvé*) significa “objeto encontrado”, mas que é também uma expressão francesa utilizada para designar “achados e perdidos” – trouxe uma dessacralização da escultura e, ao mesmo tempo, uma desfuncionalização dos objetos, abrindo novas possibilidades artísticas. As obras de Duchamp não buscam traduzir o real pelo uso dos signos, mas apresentam o próprio “real” em seu estado puro, isto é, em sua literalidade. Desse modo, o artista, dotado de ironia, profanava o que era considerado estético e transformava o

gesto filosófico em obra de arte: a obra deixava de ser o objeto exposto e tornava-se o ato de expô-lo. Assim, Duchamp anunciou uma revolução poética e estética que foi incorporada anos depois, na nova pintura norte-americana (com Rauschenberg), e ainda na música (com John Cage) e na dança (com Merce Cunningham). Estes artistas, por sua vez, encontram-se na mesma linha genealógica dos *Happenings*, os quais o próprio Duchamp acompanhou de perto já nos seus anos mais avançados.

Trata-se, portanto, de um percurso histórico que pode ser muito bem traçado, e que se diferencia do futurismo em alguns sentidos, pois Duchamp, assim como outros dadaístas, não era um adepto do culto à máquina e nem à guerra; ao contrário, foi um dos primeiros a denunciar o caráter ruinoso da atividade mecânica moderna. Desde o princípio, opôs à vertigem da aceleração futurista a vertigem do retardamento, sendo apaixonado pelos antimecanismos, isto é, pelos mecanismos que funcionam de modos imprevisíveis, nulos, que são inúteis como máquinas. É neste momento histórico que a ideia dos objetos desprovidos de sua função na arte, mencionada na citação de Lepécki no início do capítulo, parece ganhar força.

Logo após o rompimento com a pintura, Duchamp realizou aquele que é considerado o seu primeiro *ready-made* intitulado *Roda de Bicicleta* (1913) (**fig. 3**), que se configura por uma roda de bicicleta comum sobreposta a um banco. Na obra, ao serem transferidos à “categoria” de obra de arte, tanto a roda como o banquinho comum tornam-se objetos fora de suas funções primordiais. Trata-se de uma operação complexa que, ao mesmo tempo em que anula a funcionalidade dos objetos cotidianos e os transforma em objetos artísticos, lança uma provocação à instituição “Arte” como um todo, ao perguntar se um mictório assinado pelo artista pode ser considerado obra de arte.

Mesmo quando os *ready-made* são puros, isto é, quando passam sem modificação do estado de objetos de uso ao de “anti-obras de arte”, ou quando sofrem retificações e emendas, geralmente de ordem irônica, que tentam impedir toda confusão entre elas e os objetos artísticos, os *ready-made* não devem ser considerados obras, mas signos de interrogação ou negação diante das obras (PAZ, 2012). Esta interrogação é acompanhada de muitas camadas de leituras. Aqui corre-se o risco de pensar, porém, que o objeto trazido para o centro da discussão artística, ao ser desprovido de sua funcionalidade e utilidade, bem como da sua capacidade de representar algo, faz-se matéria bruta cujas forma, cor, volume etc., passam ao primeiro plano da obra. Apesar de esta ser uma leitura possível de acordo com as inclinações da presente pesquisa, essa não era a preocupação

de Duchamp; ao contrário, ele parecia pouco interessado nas características inerentes aos objetos que elegia como *ready-made*. Inclusive, era justamente na escolha pelo objeto que residia o maior desafio de sua operação, pois este deveria ser “neutro”, nem belo, nem agradável, nem feio e nem, sequer, interessante.

Figura 3 – Roda de Bicicleta (1913)



Fonte: <https://museuhoje.blogspot.com/2014/12/marcel-duchamp.html?m=1>

Nas palavras de Duchamp (*apud* PAZ, 2012, p. 29), o *ready-made* seria “um encontro com ninguém e sua finalidade é a não-contemplação. Esse porta-garrafas sem garrafas... Beleza de indiferença, ou seja, liberdade.”. Existe um paradoxo interessante nessa “beleza da indiferença” a que Duchamp se refere, pois no gesto criativo que opera o *ready-made*, ao mesmo tempo em que o artista transfere o foco para o objeto, ele o anula. Para o “estrategista” Marcel Duchamp que está por trás da obra, a ideia deveria vir antes da sensação. Portanto, antes que o/a espectador/a viesse a criar uma relação de afeto com a obra (no sentido daquilo que os afeta), apreenderia a sua provocação e elaboraria o seu significado, descartando o objeto em seguida. Não se trata de uma obra em que “se leva para casa” as afecções que ela provocou sensivelmente, mas sim a reflexão ou a interrogação que surgem diante dela. Não obstante, os objetos cotidianos estavam ali, e provocaram novas proposições artísticas que interessam a esta pesquisa.

1.1.5 Corpos-formas no espaço

Levando adiante a mecanização e o abstracionismo de algumas vertentes das vanguardas, a mistura entre ser humano e máquina se desenvolveu também nas proposições de Oskar Schlemmer (1888-1943), diretor geral da Bauhaus¹¹ nos anos de 1921-29. Suas propostas se colocavam “como uma questão de atingir uma perspectiva radical e experimental do corpo e das coisas, que fazem com que os limites e as transições entre eles se desloquem, se tornem difusos, criando zonas intermediárias desconhecidas” (BLUME, 2015, pp. 16-7).

Dorothee Kimmich (2011, *apud* Blume, pp. 16-17, 2015, tradução nossa), caracteriza a atitude de Schlemmer a partir de uma “cumplicidade artística com os objetos”, o que o colocaria, nas palavras da autora, no grupo de artistas que ela considera como “amigos das coisas”, e que ela descreve da seguinte forma:

Assim como, por um lado, seus próprios corpos podem tornar-se um objeto estranho para eles, por outro, coisas estranhas podem transmitir-lhes uma forma muito especial de familiaridade com o estranho [...] O tratamento que dão às coisas os faz parecer bizarros. Eles pertencem aos não muito normais. Eles piscam, andam na ponta dos pés em um quarto escuro, falam no vazio e sorriem sem ninguém estar presente. Os amigos das coisas são um pouco loucos. Não são idênticos a si próprios; são eles próprios semelhantes às coisas [...]. O seu ataque anárquico ao arranjo sistemático das coisas pode parecer inofensivo, mas atinge o poder da fala, das imagens, das palavras, dos textos, de ideias e sistemas em um ponto sensível¹².

Nos balés desenvolvidos por Schlemmer na Bauhaus foram experimentadas inúmeras maneiras de conectar o corpo humano às coisas. Na *Dança das Ripas* (1927) (fig.4), por exemplo, a bailarina Manda von Kreissig dançou segurando duas varas de cerca de dois metros de comprimento, com outras oito varas presas ao seu figurino, enfatizando uma coreografia geométrica onde as ações de levantar e curvar os membros do corpo podiam ser percebidas reverberadas nos movimentos das ripas longas e finas. Já

¹¹ Foi numa Alemanha destruída após ser derrotada na 1ª Guerra Mundial, onde o arquiteto Walter Gropius idealizou a Bauhaus, no ano de 1919, a princípio sediada em Weimar, como um misto de escola e “Catedral do socialismo”. Em seu projeto de formação de alunos e alunas em diferentes áreas, a escola buscava unificar todas as artes a partir do tripé arquitetura - pintura - escultura. Dentre os Mestres da escola havia importantes artistas ligados às vanguardas, como os pintores Paul Klee e Kandinsky, e o pintor e escultor Oskar Schlemmer, diretor-geral do teatro da Bauhaus.

¹² Do original: Just as, on the one hand, their own bodies can become a foreign object to them, on the other hand, strange things can impart to them a very special form of familiarity with the uncanny [...]. Their treatment of things makes them look bizarre. They belong to the not very normal. They blink, tiptoe around in a dark room, talk into the void, and smile with no one present. The friends of things are a little crazy. They are not identical with themselves; are themselves similar to things [...]. His anarchic attack on the systematic arrangement of things may seem harmless, but it strikes the power of speech, images, words, texts, ideas and systems at a sensitive point.

para a *Dança do vidro* (1929), foi desenvolvida uma saia formada por um aro do qual pendiam filetes de vidro que traziam restrições à bailarina, transformando por completo os movimentos tradicionais da dança. Desse modo, nestes balés, havia uma geometria e uma mecanicidade que conferiam uma qualidade de coisa aos bailarinos e bailarinas, resultando em efeitos semelhantes aos de marionetes. Schlemmer chegou, inclusive, em alguns momentos, a substituir os bailarinos e as bailarinas tanto por marionetes verdadeiras, como por figuras operadas por bailarinos “invisíveis” e por mecanismos praticamente livres da intervenção humana.

Figura 4 – *Dança das Ripas* (1927) – Oskar Schlemmer



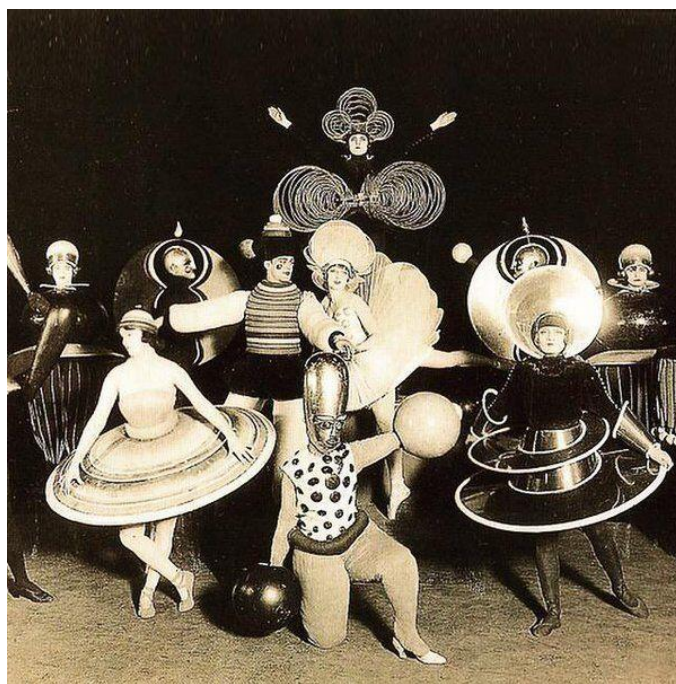
Foto: T. Lux Feininger

Mas foi o *Balé Triádico*¹³ de 1922, (**fig. 5**) que deu a Oskar Schlemmer e ao Teatro da Bauhaus renome internacional. O nome *Triádico* fazia menção aos três bailarinos que agiam em uma composição sinfônico-arquitetônica em três partes, a partir da fusão entre, também, três elementos: a dança, os figurinos e a música. A peça era um estudo metafísico de longa duração, onde os bailarinos e as bailarinas usavam dezoito figurinos construídos a partir de formas geométricas e pouco anatômicas. O aspecto de bonecos dos bailarinos e das bailarinas correspondia à trilha sonora, que evocava a sonoridade de uma caixa de música, garantindo unidade ao mecanismo apresentado.

¹³ Para assistir a duas diferentes reconstruções do *Balé Triádico* de Oskar Schlemmer, ver links: <https://www.youtube.com/watch?v=mHQmnumnNko&t=2s> <https://www.youtube.com/watch?v=i9vId0nsR-k&t=2s> (2011).

Mas vale notar que esta mecanização não era esvaziada, e trazia também a força espiritual do abstracionismo. Ocorria, no espetáculo, um equilíbrio de qualidades opostas com conceitos abstratos de um lado e impulsos emocionais de outro. A construção da obra ocorreu de uma maneira interessante, em que, segundo Goldberg (p. 102, 2016), “primeiro vinha o figurino. Depois a busca da música que melhor se ajustasse à indumentária. Música e figurino levavam à dança. Assim era o processo.” Aqui, portanto, observamos um exemplo de processo em que a própria materialidade (forma, cor, textura) do figurino é o disparador para a criação da música, e que só depois se desdobra nos corpos dos bailarinos e das bailarinas, em movimento e em dança no espetáculo. Diante disso, se evidencia uma relação direta entre as coisas e os corpos, em que um altera a expressão do outro.

Figura 5 – Algumas das figuras que compunham o *Balé Triádico* (1922)



Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/159244536812500158/>

Havia um treinamento praticado pelos e pelas performers – estudantes de Schlemmer – que passava pelo estudo da *Euritmia* de Rudolph Steiner e os sistemas de notação de Laban e de Mary Wigman. Os e as artistas também tinham acesso às produções do Construtivismo russo, que podiam ser vistas em Berlim. Em um dado momento, a prática habitual dos exercícios de postura na barra foi substituída pelo exercício do malabarista italiano Rastelli, um dos artistas preferidos da Bauhaus. Seu malabarismo com nove bolas tornou-se um exercício-padrão da escola e, com ele, os alunos e as alunas praticavam equilíbrio e coordenação motora, elementos que Schlemmer considerava

importantes para o tipo de trabalho exigido pelas proposições do Teatro da Bauhaus. Este treinamento e a relação da Bauhaus com o Construtivismo nos oferece pistas para uma forma de lidar com o objeto, em que o objeto não cotidiano exige um treino e habilidades específicas do/da performer.

Em 1932, o Teatro da Bauhaus apresentou o *Balé Triádico* em Paris, e essa foi também a sua última apresentação, pois no mesmo ano a escola foi fechada devido à ascensão do Nazismo na Alemanha. Àquela altura, no entanto, o Teatro da Bauhaus já havia estabelecido sua importância na história da performance. Com a aproximação da Segunda Guerra Mundial, houve uma acentuada diminuição das atividades performáticas, tanto na Alemanha como em muitos outros centros europeus. Estas migraram para territórios fora do conflito e as experiências de Schlemmer com os objetos realizadas dentro da Bauhaus continuaram a se desdobrar nas décadas posteriores à Segunda Guerra, no que se convencionou chamar o movimento de Neo Vanguarda

1.2 A experiência das coisas a partir da Neo Vanguarda

1.2.1 Objetos do acaso

Foi na Black Mountain College, escola de artes fundada por John Rice em 1933, em uma região rural no sul dos Estados Unidos, que as experiências artístico-pedagógicas da Bauhaus puderam se desdobrar em um novo solo, com a chegada de artistas e intelectuais que escapavam do continente europeu na Segunda Guerra Mundial. A pequena comunidade norte-americana absorveu artistas como Josef e Anni Albers, que haviam sido professores da Bauhaus e ajudaram a desenvolver o embrião da Black Mountain. Diferentemente do que ocorria em outras escolas da época, professores, professoras, estudantes, frequentadores e frequentadoras participavam ativamente do funcionamento da escola, desde o cultivo da terra, até a construção de projetos e cuidados com a cozinha. Assim, a Black Mountain reunia as ideias revolucionárias da Bauhaus sobre a aplicação da arte na vida. Tratava-se, portanto, de um ambiente que expressava um pensamento mais progressista sobre educação, sob a influência das ideias presentes no livro *Arte como Experiência* (1934), do filósofo e pedagogo John Dewey. A partir dos preceitos do “aprender fazendo” de Dewey, cozinhar ou cuidar do campo eram, em si, maneiras de entrar em contato com a matéria do real, diminuindo a distância entre o fazer artístico e o cotidiano.

Os cursos de verão da Black Mountain atraíam artistas de variadas disciplinas, dentre eles, o músico norte-americano John Cage (1912-1992), que esteve na escola em duas ocasiões, em 1948 e em 1952. Segundo Gustavo Simões (2017, p. 76), o período de John Cage na Black Mountain “foi vital menos por suas proposições e mais pelo encontro com alguns artistas e pensadores que o transformaram incisivamente.” Também se verá que os frutos da passagem de Cage junto a outros/outras artistas pela Black Mountain foram vitais para os rumos da arte experimental nos anos que se seguiram.

Em 1948, John Cage e seu parceiro, o bailarino Merce Cunningham (1919-2009), foram convidados a se juntar ao curso de verão da Black Mountain. Junto com o pintor e escultor Willem de Kooning, e com o designer e arquiteto Buckminster Fuller, remontaram *A armadilha de Medusa*, obra que apresentava à comunidade da Black Mountain as concepções musicais excêntricas de Erik Satie, das quais Cage era um grande defensor. Àquela altura, as cordas do “piano preparado” de Cage já estavam cheias de materiais estranhos, como tiras de borracha, colheres de madeira, pedaços de papel e de metal, que resultavam num som percussivo. O “piano preparado” de Cage tratava-se de um exemplo dentre as várias inovadoras propostas do artista de introduzir materiais da vida cotidiana na presença performática de sua música. À sua maneira, Cage retomava alguns princípios da *Arte dos ruídos* do futurista Luigi Russolo, ao propor uma relação de outra ordem entre os músicos e musicistas com as coisas, gerando outras fontes produtoras de composições sonoras. Segundo Goldberg (2016, p. 156):

Um crítico do *Chicago Daily News* escreveu um artigo sobre um concerto ilustrativo dessas ideias, apresentado em Chicago, em 1942. Sob o título “As pessoas chamam-lhe barulho, mas ele chama-lhe música”, o jornalista observava que os “músicos” tocavam garrafas de cerveja, vasos de flores, chocalhos, cilindros de travões de automóveis, sininhos, gongos e, “nas palavras do sr. Cage, ‘qualquer coisa que se consiga agarrar com as mãos’”.

Em 1952, Cage estreou em Nova York a sua ousada obra intitulada *4’33”*, composta por três movimentos sem nenhum som produzido intencionalmente pelo artista. O concerto contava com a presença do músico David Tudor, que permanecia sentado ao piano sem tocá-lo. A sagacidade de Cage, na obra decisiva para os desdobramentos da arte nos anos 1950-60, residia no fato de que, ao propor um concerto sem música, tornava evidente os ruídos que aconteciam tanto na sala como fora dela. Assim, a “*première de 4’33”* foi composta pelo som do ar se movendo, a respiração das pessoas presentes, cadeiras rangendo e uma intensa tempestade” (SIMÕES, 2017, p. 82). Para Rob Haskins, “com *4’33”*”, Cage finalmente encontrou uma maneira de deixar os sons serem sons, isto

é, não mediados pela imaginação do compositor” (HASKINS *apud* SIMÕES, 2017, p. 83). Desse modo, Cage atestava que os ruídos que ocorrem de forma acidental na vida também poderiam ser entendidos como música, aproximando a experiência da arte à da vida, num gesto paralelo ao de Marcel Duchamp. Mas se a operação do gesto artístico era semelhante entre os dois, suas diferenças residiam no fato de que Duchamp parecia buscar o objeto para de certa forma anulá-lo, anulando também a obra de arte e deslocando a experiência do fruir para o questionamento crítico. Já Cage parecia afirmar a presença espessa da realidade, a partir de uma moldura de tempo – 4’33’’ – que enquadrava o real e os sons cotidianos.

Na busca por um contínuo embaralhamento entre arte e vida, Cage fez uso do acaso nas suas composições musicais, trabalhando com o conceito de “indeterminação”. Deste modo, arranjos eram cuidadosamente pontuados para permitir que o acaso impactasse o desempenho de maneiras inesperadas. Em improvisos estruturados a partir do que ele chamava de “scores” (tarefas), músicos recebiam uma “partitura” em que só vinham indicados os “parênteses temporais”, e de cada um deles se esperava que preenchesse, a seu próprio modo, momentos de ação, inação e silêncio, conforme indicava a partitura, sendo que nenhum desses momentos deveria ser revelado até a performance propriamente dita (GOLDBERG, 2006, p. 116).

Da mesma forma que John Cage usou a indeterminação para limitar o controle do artista sobre a performance musical, a mesma ideia guiou a criação do *Untitled Event* (*Evento sem título*), realizado em 1952, durante uma noite de performances no refeitório da Black Mountain. O contato de Cage com os escritos de Antonin Artaud, traduzidos por Mary Caroline Richards nos anos 1940, havia lhe mostrado que era possível fazer teatro sem um texto, e mesmo se houvesse um texto, que este não precisaria necessariamente estar ligado a outras atividades, ações e sons da performance. Assim, Cage e Cunningham, junto a Robert Rauschenberg, David Tudor, Charles Olsen e a própria Mary Caroline Richards, tradutora supracitada, realizaram o *Evento sem título*, em que uma experimentação multimídia pautada pelas ideias do acidental e do não-intencional propunha uma relação causal e desierarquizada entre os incidentes de música, dança, poesia e pintura que ocorriam simultaneamente.

Goldberg (2016, p. 159) faz uma descrição do que ocorreu naquela noite produzindo a imagem do evento que sintetiza, de certa forma, a utilização da matéria que se verá desdobrada em experiências posteriores. Os espectadores e as espectadoras

sentavam-se numa arena quadrada, formada por quatro triângulos criados por corredores laterais, isso porque, na concepção de Cage, a audiência não deveria estar em oposição aos performers como ocorre no espaço cênico tradicional; ao contrário, deveria ser incluída, a fim de assegurar sua interação consciente com o que observava. “Pinturas” brancas de Rauschenberg pendiam do teto; John Cage, de terno e gravata, lia um texto sobre a relação entre a música e o Zen Budismo em cima de uma escada dobradiça, em que dizia: “no Zen Budismo nada é bom ou mau. Ou feio ou belo (...) Como tudo na vida, com seus acidentes e acasos e diversidade e desordem e belezas não mais que fugazes” (CAGE *apud* GOLDBERG, 2016, p. 159). Enquanto isso, Rauschenberg tocava discos num gramofone movido à mão; David Tudor, em outro canto do espaço, tocava um “piano preparado” e depois pegava dois baldes e vertia a água de um para o outro, num exemplo de interação entre performer e matérias de forma a produzir som. Charles Olsen e Mary Caroline Richards liam poesias na plateia; Cunningham e outros dançavam nos corredores, seguidos por um cachorro alvoroçado; Rauschenberg projetava slides abstratos feitos de lâminas de vidro com gelatinas coloridas dentro, ao mesmo tempo em que um filme era projetado no teto. Além disso, em cada cadeira havia uma xícara e não havia sido explicado à audiência o que fazer com ela, “mas a performance terminava com um tipo de ritual, despejando-se café em cada xícara” segundo uma lembrança do próprio John Cage (KOSTELANETZ, 1987, p. 103).

Naquela noite, tudo isso acontecia ao mesmo tempo, numa experimentação que colocava em pé de igualdade as mais diversas linguagens artísticas. Os/as “intérpretes” que participaram do evento não eram atores ou atrizes, mas músicos, poetas, pintores e bailarinos que se viam envolvidos em “tarefas” com diferentes materialidades, cujos desdobramentos eram descobertos no momento mesmo da performance. Os acontecimentos multimídias, simultâneos e sem encadeamento do *Evento sem título*, reverberaram na produção de inúmeros *Happenings* e impulsionaram, posteriormente, o surgimento da *performance art* e experimentos na dança, no teatro e nas artes visuais realizados em Nova York no final da década de 1960, que desdobraram o modo de se trabalhar com os objetos na cena.

1.2.2 O excesso das coisas inúteis ou “o cheiro dos morangos estragados”

“Considero que o texto de um jornal, o detalhe da fotografia, o ponto de uma bola de beisebol e o filamento de uma lâmpada são tão fundamentais para a pintura quanto a pincelada ou a gota de tinta esmaltada.” (Robert Rauschenberg)

Empolgado pelas experimentações na Black Mountain, Cage aceitou participar da New School of Social Research, em Nova York, espaço que também oferecia cursos livres, onde o artista pôde levar adiante suas propostas de não ensinar música de maneira convencional. A segunda metade da década de 1950 foi um momento de intensa efervescência em Nova York devido ao desembarque de artistas como Max Ernst, Marcel Duchamp, André Breton e Bertold Brecht. Escapando da Europa na Segunda Guerra Mundial, tais artistas animaram a irrupção de novos movimentos que passaram a compor a chamada Neo Vanguarda, ou seja, o desdobramento de muitas das experimentações realizadas pelas vanguardas europeias, mas agora em solo norte-americano, ocasionando um impacto profundo na relação entre a arte visual e a arte performática na era pós-guerra.

O *Evento sem título* da noite de 1952, na Black Mountain College, repercutiu em Nova York, e se tornou o assunto principal de Cage e seus estudantes, que, em suas obras, absorviam de diferentes formas as ideias de acaso e das ações não intencionais. Alguns de seus estudantes eram pintores que se sentiam instigados a extrapolar os limites da tela. Allan Kaprow (1927-2006), um dos alunos de Cage, procurou dar continuidade às experimentações a partir do ponto em que, para ele, haviam se cristalizado, por exemplo, as instalações ambientais surrealistas¹⁴, ou a *Action Painting* de Jackson Pollock, formas artísticas pioneiras na proposição de interação entre espaço e matérias, contando com o envolvimento do público a partir da experiência de seus corpos com as obras.

A pesquisadora Erika Fischer-Lichte (2019) identifica que, com a emergência de novos paradigmas nos anos 1960, ocorre uma “virada performativa” nas artes, quando os pares dicotômicos como sujeito/objeto, significante/significado perdem a sua polarização

¹⁴ As instalações surrealistas apareceram pela primeira vez na Exposição Surrealista Internacional em Paris (1938). A experiência sensitiva e surreal, organizada pelo curador Marcel Duchamp e pelos conselheiros especiais Salvador Dalí e Max Ernst, dividia-se em 03 ambientes principais. Iniciava-se logo na entrada da Galeria de Belas Artes, com o vestíbulo chamado de *As mais belas ruas de Paris*, em que se mostravam 16 manequins criadas e arrumadas por diversos artistas. Em um outro ambiente, Marcel Duchamp instalou 1200 sacos de carvão no teto, invertendo a noção espacial a partir da ideia da colagem sobreposta ao espaço. Estava lá também a obra de Salvador Dalí, *Taxi Chuvoso*, na qual chovia dentro do carro, sobre os manequins.

e sua clareza de distinção, são postos em movimento, e começam a oscilar. Para a autora, em seu livro *Estética do Performativo* (2019), é neste momento que, na arte, o *status* material deixa de coincidir com o *status* do significante, separa-se dele e reclama uma vida própria. Ou seja, o efeito imediato dos objetos e das ações deixa de depender dos sentidos que lhes possam ser atribuídos, sendo produzidos, sim, de forma inteiramente independente deles e em parte antecedendo-os. Nesse novo contexto, o corpo real frequentemente se sobrepõe ao corpo ficcional, de modo que a fronteira entre ambos fica ainda mais turva. Tais características intensificam-se na chamada *performance art*, gênero que, a partir dos anos 1970, afirma-se como linguagem artística ao mesmo tempo em que desestabiliza e influencia o teatro dramático (ANDRADE, 2021). A pesquisadora Josette Féral (2006, p. 168), trata desse momento da seguinte maneira:

Herdada das práticas surrealistas dos anos de 1920, como Roselee Goldberg mostrou em seu livro, a performance artística conheceu um grande surto nos anos de 1950, sobretudo a partir das experiências de Allan Kaprow e de Cage. Considerada uma forma de arte no cruzamento de outras diferentes práticas significantes tão diversificadas como a dança, a música, a pintura, a arquitetura e a escultura, a performance parece corresponder paradoxalmente em todos os pontos a esse novo teatro que Artaud invocava: teatro da crueldade e da violência, teatro do corpo e de sua pulsão, teatro do deslocamento e da “disrupção”, teatro não narrativo e não representacional.

Para a presente pesquisa, a “virada performativa” traz um tipo de jogo dos corpos com os materiais que se desdobrará nos *Happenings*. O pintor Jackson Pollock (1912-1956) – das maiores inspirações para Allan Kaprow na concepção dos *Happenings* – conectou, em suas pinturas, a ação de pintar ao objeto quadro, dando origem à chamada *Action Painting* (ou pintura gestual). Para tanto, Pollock estirava a imensa tela no chão (**fig. 6**), e sobre ela gotejava e/ou atirava a tinta com pincéis, paus, trolhas ou facas, ao ritmo dos seus gestos. O pintor girava sobre o quadro, como se dançasse, subvertendo a imagem do artista contemplativo, uma vez que ele agora fazia parte da pintura. O trabalho era concebido como fruto de uma relação corporal do artista com o objeto obra, do encontro entre o seu corpo e os materiais. É deste modo que em seus quadros os gestos ficam impressos em forma de tinta como marcas do encontro entre o artista e a matéria no ato criativo. Sendo assim, o que orientava a investigação de Pollock era a própria natureza da experiência, ideia desenvolvida por John Dewey no livro já citado *Arte como Experiência* (1934), e que era cada vez mais partilhada por artistas posteriores às experiências da Black Mountain College, como Pollock e Kaprow.

John Cage impulsionou uma transformação no papel do artista de sua época, que passava de promotor de significados para o de testemunha dos fenômenos. Para abrir espaço para a experiência da vida, da matéria e do acaso entrarem nas obras, as principais tarefas deste/desta artista seriam esperar, escutar e aceitar. O professor e pesquisador espanhol Jorge Larrosa Bondía (2002), no artigo *Notas sobre a experiência e o saber da experiência*, define o “sujeito da experiência”, “não por sua atividade, mas por sua passividade, por sua receptividade, por sua disponibilidade, por sua abertura” (Bondía, 2002, p. 24). O autor entende essa passividade como sendo feita “de paixão, de padecimento, de paciência, de atenção, como uma receptividade primeira, como uma disponibilidade fundamental, como uma abertura essencial” (Bondía, 2002, p. 24).

Figura 6 – Jackson Pollock em ação em seu ateliê em meados dos anos 1950



Fonte: <https://www.todamateria.com.br/jackson-pollock/>

Bondía entende que, para que uma experiência ocorra de fato, é necessário um gesto de interrupção no tempo da vida, para “pensar mais devagar, olhar mais devagar, escutar mais devagar, sentir mais devagar” (Bondía, 2002, p. 24). Essa outra relação com o tempo está presente tanto na pintura gestual de Pollock e no tempo que o gesto leva para preencher o quadro com tinta, como na música de John Cage e o tempo que propõe para que o público escute o “silêncio” inexistente, como ainda nos *Happenings* de Allan Kaprow, no tempo real da interação das pessoas com as coisas no espaço. É possível identificar uma postura semelhante em Marcel Duchamp, no sentido do valor que o artista dava à inação e à observação das coisas da matéria-vida.

Allan Kaprow via na experiência o meio para a sua prática acontecer. O artista nutria uma admiração por Pollock, justamente pelo fato de o pintor ter rompido com aquilo que a pintura havia se tornado: um símbolo, ao invés de poder, algo que representa a experiência ao invés de agir diretamente sobre ela (Kaprow, 1993). As imensas dimensões das telas pintadas por Pollock, na visão de Kaprow, as transformavam em *environments* (ambientes), ou ainda, em “uma arte que tende a se estender para fora dos limites [do quadro] e que preenche o mundo com ela mesma¹⁵” (Kaprow, 1993, p. 6, tradução nossa). No entanto, ele acreditava que, em sua obra, Pollock havia caminhado até os limites das bordas do quadro, sem transbordar a pintura para além da tela, isto é, para o espaço.

Foi a partir desse limiar que Kaprow (1993) considerou que os *Happenings* poderiam realizar um salto para além da *Action Painting* de Pollock, como se a pintura reivindicasse o seu lugar enquanto ação no espaço, para fora da tela, invadindo os objetos da vida cotidiana e os lugares de troca social humana. Em busca de algo que se propunha mais como uma *não-arte*, Kaprow eliminou precisamente aquelas convenções que eram essenciais para a identidade “profissional” da arte e, em seu lugar, abraçou as experiências da vida cotidiana, como escovar os dentes, entrar no ônibus, vestir-se diante de um espelho, telefonar para um amigo etc., envolvendo, para isso, os mais variados tipos de materiais, como se pode ler em trecho do texto que escreveu um ano antes de realizar seu primeiro *Happening* (KAPROW, p. 7-9, 1993, tradução nossa).:

Não satisfeitos com a sugestão através da pintura de nossos sentidos, devemos utilizar as substâncias específicas da visão, som, movimentos, pessoas, odores, tato. Objetos de todos os tipos de materiais para a nova arte: tintas, cadeiras, comida, luzes elétricas e neon, fumaça, água, meias velhas, um cachorro, filmes, mil outras coisas que serão descobertas pela atual geração de artistas. Esses ousados criadores não apenas nos mostraram, como se fosse pela primeira vez, o mundo que sempre tivemos diante de nós mas que ignorávamos, eles revelaram acontecimentos inéditos, encontrados em latas de lixo, arquivos policiais, saguões de hotéis; vistos nas vitrines e nas ruas; e percebidos em sonhos e acidentes horríveis. O cheiro de morangos esmagados, uma carta de um amigo ou um outdoor vendendo *Drano*; três batidas na porta da frente, um arranhão, um suspiro ou uma voz discursando sem parar, um chapéu-coco – tudo se tornará material para essa nova arte concreta.¹⁶

¹⁵ Do original: “What we have, then, is art that tends to lose itself out of bounds, tends to fill our world with itself.”

¹⁶ No original: “Not satisfied by the suggestion through paint of our other senses, we shall utilize the specific substances of sight, sound, movements, people, odors, touch. Objects of every sort are materials for the new art: paints, chair, food, electric and neon lights, smoke, water, old socks, a dog, movies, a thousand other things that will be discovered by the new generation of artists. Not only will these bold creators show us, as if for the first time, the world we have always had about us but ignored, but they will disclose entirely un-heard of happenings and events, found in garbage cans, police files, hotel lobbies; seen in store windows

Aqui se evidencia a centralidade das matérias na origem dos *Happenings*. E, diferentemente do que ocorre em uma pintura, para que um *Happening* existisse era necessária a presença do elemento humano interagindo com as coisas, em ações como “esmagar os morangos” ou “discursar sem parar”, conforme mencionado no trecho, o que inclusive abria a obra para a participação do público.

Compreender a experiência como aquilo “que nos passa, que nos acontece, que nos toca” e não “o que se passa, o que acontece, ou o que toca” (Bondía, 2002, p.24), se traduz, na *performance art*, na *Action Painting*, e nos *Happenings*, numa dimensão da participação direta dos corpos com as coisas no acontecimento artístico, seja por parte dos/das artistas, seja por parte do “público”. Para Kaprow (1993), essa participação significava envolver as mentes e corpos em ações que transformavam arte em experiência, e estética em sentido. Desta forma, no convite para o seu primeiro *Happening* intitulado *18 Happenings em 6 partes*, em 1959, vinham escritos os seguintes dizeres: “alguns convidados também atuarão”. Ao desierarquizar a relação entre performers e plateia, Kaprow se mostrava despreocupado em relação a qualquer técnica específica de atuação; o que lhe interessava era borrar todas as fronteiras entre a vida e a arte.

Da mesma maneira que para Duchamp o objeto mais adequado para se tornar um *ready-made* não deveria ser feio, belo, ou sequer interessante, os/as participantes do *Happening* poderiam ser quaisquer pessoas. Michael Kirby (1965, in Sandford, 1995, p. 9, tradução nossa), neste sentido, diz que “os materiais dos *Happenings* – performer, elemento físico ou efeito mecânico – tendem a ser concretos. Ou seja, eles são retirados e relacionados ao mundo experiencial da vida cotidiana.”¹⁷. Nesta frase, Kirby parece horizontalizar a relação entre os elementos humanos e os materiais dentro dos *Happenings*. Kaprow (1993) afirmava que nenhuma habilidade é necessária para representar os eventos de um *Happening* e que, portanto, não havia “nada para um atleta ou ator/atriz profissional demonstrar (e ninguém para aplaudir também).” Logo, diferente de um ator ou de uma atriz teatral que devem agir em um tempo e espaço dramáticos imaginários ou com uma precisão quase atlética ou virtuosa como foi apresentado em Meyerhold ou Shclemmer, no *Happening* era esperado do/da atuante, “apenas a execução

and on the streets; and sensed in dreams and horrible accidents. An odor of crushed strawberries, a letter from a friend, or a billboard selling Drano; three taps on the front door, a scratch, a sigh or a voice lecturing endlessly, a blinding stacatto flash, a bowler hat – all become material for this new concrete art.”

¹⁷ No original: The materials of *Happenings*—performer, physical element, or mechanical effect—tend to be concrete. That is, they are taken from and related to the experiential world of everyday life.

de um ato geralmente simples e pouco exigente”¹⁸ (KIRBY, 1965 in Sandford, 1995, p. 7). Na descrição de Michael Kirby (1965 in Sandford, 1995, p. 7, tradução nossa) a seguir, em um *Happening* o/a intérprete

anda com caixas nos pés, anda de bicicleta, esvazia um balde de leite suspenso na cabeça. Se a ação é varrer, não importa se o performer começa ali e varre aqui ou começa aqui e trabalha ali. Variações e diferenças simplesmente não importam – dentro, é claro, dos limites da ação específica e omitindo ações adicionais. As escolhas são dele, mas ele não trabalha para criar nada. A criação foi feita pelo artista quando formulou a ideia da ação. O performer meramente incorpora e torna concreta a ideia.¹⁹

O ato do/da performer de concretizar a ideia do/da artista criador/a se dá pela operação das diferentes materialidades no espaço. Desse modo, chama a atenção que, na participação dos/das performers nos *Happenings*, a forma de “atuação” acontecia no mesmo nível que os aspectos materiais da produção, sendo que muitas vezes os/as intérpretes eram tratados, eles mesmos, como objetos, adereços ou efeitos de palco, o que para Kirby (1965 in Sandford, 1995, p. 8) se mostra no uso frequente das sombras, “que simboliza perfeitamente essa mistura de pessoa em coisa, essa animação e vitalização do objeto.”²⁰

Susan Sontag, no texto intitulado *Happenings, uma arte de justaposição radical* (1962), também relata como os *Happenings* tratavam as pessoas mais como materiais do que como “personagens”, quando descreve que frequentemente elas eram presas a sacos de aniagem ou usadas como “natureza morta” (SONTAG, 1987). A autora (1987, p. 310) realiza uma interessante descrição, bastante pertinente à presente pesquisa, acerca do tema dos materiais e das pessoas nos *Happenings*:

Grande parte da ação, violenta ou não dos *Happenings*, implica o uso da pessoa como um objeto material. É frequente os executantes usarem sua própria pessoa de maneira violenta (eles pulam, caem, são erguidos do chão, perseguidos, jogados, empurrados, golpeados, lutam entre si); às vezes a

¹⁸ No original: Only the execution of a generally simple and undemanding act.

¹⁹ No original: He walks with boxes on his feet, rides a bicycle, empties a suspended bucket of milk on his head. If the action is to sweep, it does not matter whether the performer begins over there and sweeps around here or begins here and works over there. Variations and differences simply do not matter—within, of course, the limits of the particular action and omitting additional action. The choices are up to him, but he does not work to create anything. The creation was done by the artist when he formulated the idea of the action. The performer merely embodies and makes concrete the idea.

²⁰ No original: Thus in many *Happenings* the “acting” tends to exist on the same level as the physical aspects of the production. While allowing for his unique qualities, the performer frequently is treated in the same fashion as a prop or a stage effect. When there is no need for continuity of character or statement of personality, the same performer will appear many times, carrying out a variety of tasks. As the individual creativity and technical subtlety of the human operation decreases, the importance of the inanimate “actor” increases [...]. Performers become things and things become performers. The frequently used shadow sequence perfectly symbolizes this blending of person into thing, this animation and vitalization of the object.

pessoa é usada de forma mais sensual (acariciada, ameaçada, observada atentamente por outras pessoas). Outra maneira de utilizar as pessoas é na descoberta ou no uso intenso, repetitivo de materiais por suas propriedades sensoriais mais que pelos seus usos convencionais (deixar cair pedaços de pão num balde de água, preparar uma mesa para uma refeição, rolar pelo chão um grande aro coberto de papel; pendurar a roupa lavada). Atos simples como tossir e carregar alguma coisa, um homem se barbeando, um grupo de pessoas comendo, serão prolongados, repetitivamente, até um frenesi demoníaco.

Além de tratar os/as performers como coisas, a relação com o público também era “mediada” pelas materialidades. De acordo com a descrição de Sontag (1987, p. 307):

O evento parece ter a finalidade de maltratar e incomodar o público. Os executantes espirram água sobre as pessoas ou jogam moedinhas ou detergente em pó que faz espirrar; alguns produzem ruídos praticamente ensurdecedores num tambor de óleo, ou atiram um maçarico em direção aos espectadores. Vários rádios podem tocar ao mesmo tempo. O público terá de ficar desconfortavelmente espremido em um quarto [fig. 7] ou brigar por um pouco de espaço para ficar de pé sobre pranchas colocadas em alguns centímetros de água. Não há nenhuma tentativa de satisfazer o desejo do público de ver tudo.

Figura 7 – *American Moon*²¹ - de Robert Whitman (1960)



Fonte: <https://oss.adm.ntu.edu.sg/n1404172l/research-critique-i-american-moon-by-robert-whitman-1960/>

Por “maltratar” o público, talvez deva-se entender a vontade de proporcionar experiências diferentes daquelas com que ele estava habituado, a fim de fazê-lo entrar em contato com a realidade, como se jogasse água em um sonâmbulo para despertá-lo. Assim, os *Happenings*, ao invés de produzirem obras de arte, produziam acontecimentos a serem explorados ou descobertos por meio das ações de pessoas com as coisas, não raro,

²¹ Para assistir a trechos do Happening, ver link: <https://oss.adm.ntu.edu.sg/n1404172l/research-critique-i-american-moon-by-robert-whitman-1960/>

envolviam risco, diversão e medo. Nesse sentido, aponto como exemplo o *Happening* denominado *Fluids* (1967) de Allan Kaprow (**fig. 8**), no qual a ação proposta consistia na construção de uma estrutura com blocos de gelo, que, após um determinado tempo, derreteriam. Neste exemplo de “cerimonial de inutilidade” (SONTAG, 1987), a ação está dada pela própria materialidade do gelo que fatalmente derreterá após todo o esforço empenhado na construção da estrutura. Também nos chama a atenção o desafio dos e das participantes dos *Happenings* em terem de manipular blocos de gelo por um longo tempo, o que certamente deveria machucar as suas mãos.

Figura 8 – *Fluids* - Allan Kaprow (1967)



Foto: Dennis Hopper

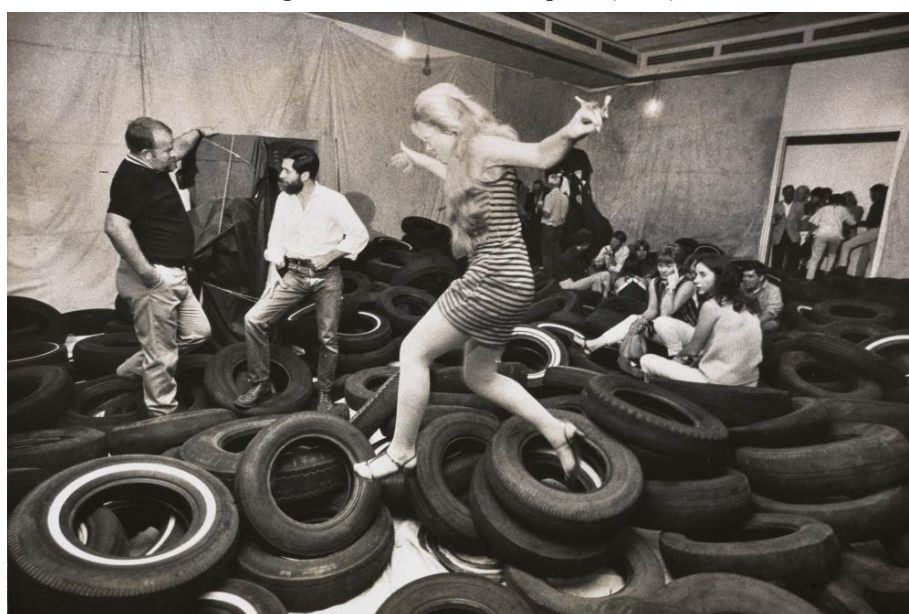
A composição de *Fluids* traz também a interessante questão do tratamento dado ao espaço nos *Happenings*. Eles não aconteciam sobre um palco, mas em diversos espaços na cidade, como galerias, garagens, estúdios, espaços ao ar livre ou na rua. Em geral, possuíam um “cenário” atulhado de objetos, construídos, montados ou preexistentes, ou as três coisas ao mesmo tempo, que por vezes ofereciam obstáculos para os/as participantes, como numa espécie de *playground*.

Esta imagem do ambiente do *Happening* como um parque de diversões que, como se verá no próximo capítulo, está presente também na pesquisa do coletivo 28 Patas Furiosas, é interessante para se pensar um espaço que, acima de tudo, propõe experiências por meio das coisas aos seus participantes. Nesse sentido, em *Yard* (**fig. 9**), Kaprow recriou um ferro-velho no quintal da Martha Jackson Gallery, como um ambiente

imersivo com o chão coberto de pneus, onde os/as visitantes eram incentivados a se divertir: subir nos pneus, movimentá-los etc. Allan Kaprow acreditava no brincar, considerava a brincadeira como uma força própria, uma força capaz de quebrar o mundo, desmoronar os arranjos sociais e fazer coisas acontecerem. Este trabalho continha um forte elemento de jogo, mas dentro dos limites espaciais que Kaprow havia prefixado.

Sendo assim, vê-se que o *Happening* poderia aludir mais à forma dos jogos e dos esportes do que às formas de arte tal qual era conhecida, propondo também experiências divertidas aos e às participantes.

Figura 9 – *Yard* - Allan Kaprow (1961).



Fonte: <https://www.muse-mind.com/post/non-art>

Para a presente pesquisa interessa, sobretudo, observar o *Happening* como uma manifestação artística que, embora derive das artes plásticas, é um acontecimento cênico cuja forma radicalmente não-dramática com que articulou os eventos, fez com que tudo o que restasse na “cena” fosse uma série de ações realizadas entre pessoas e coisas, com toda a gama de estados, sensações e afecções que se pudesse extrair daí. O objetivo fundante de Allan Kaprow com os *Happenings* era o de oferecer uma experiência ao público da maneira mais viva, intensa e delirante possível, e para isso, todos e todas deveriam estar em pé de igualdade: artistas e público; coisas e pessoas; artes visuais, música, teatro etc. Vale mencionar que inúmeras experiências ligadas à *performance art* dos anos 1960/70 também exploraram ações diretas dos e das performers com as coisas, mas elegemos desenvolver aqui os *Happenings* dado o seu interesse pelo material.

O teórico Michael Kirby ajuda a pensar possíveis relações entre os *Happenings* nos anos 1960 e o teatro performativo hoje, especialmente no que diz respeito à forma de participação dos atores/atrizes/performers no acontecimento cênico. O autor estabelece uma escala gradativa entre a atuação e a não-atuação em seu texto *Acting and Not Acting*²² (1987). Para ele, entre os dois extremos, os participantes dos *Happenings* estariam situados no grau máximo da não-atuação, onde o/a performer não faz nada para fingir, simular, personificar e assim por diante. Kirby defende que muitas inovações produzidas pelos *Happenings* foram aplicadas ao teatro posteriormente, e que “o Happening pode ajudar a explicar muito sobre os desenvolvimentos atuais na atuação”²³ (Kirby, 1987, p. 15, tradução nossa), de modo que

houve, nos últimos vinte anos, uma mudança em direção ao final da escala de não-atuação. Isso significa não apenas que uma atuação mais não-matricial foi usada, mas que, de várias maneiras, a atuação se tornou menos complexa²⁴.

Aqui, a questão de uma atuação complexa não estaria ligada a um juízo de valor, onde o complexo seria “bom” e o simples seria “ruim”. Estas são apenas maneiras de diferenciar o atuar do não atuar, de forma que, para o autor,

a atuação mais simples é aquela em que apenas um elemento ou dimensão da atuação é utilizado [...] atuar torna-se complexo à medida que mais e mais elementos são incorporados ao fingimento [...] pode-se dizer que a atuação existe na menor e mais simples ação que envolve fingimento²⁵. (Kirby, p.9/10, 1987, tradução nossa)

Se, para Kirby, a atuação existe quando envolve fingimento, por menor que seja, então de fato o/a participante do *Happening* não estaria atuando, uma vez que lidava verdadeiramente com as coisas diante (ou junto) do público. Chega-se, então, a um ponto nesta pesquisa onde se localiza o grau mais extremo de um tipo de relação com as coisas na cena, um ponto onde o/a performer não finge coisa alguma, mas apenas se coloca em relação às coisas no momento presente, agindo ou reagindo a elas, a partir das suas características e/ou qualidades (ou não). Pelo fato de não se tratar de atores/atrizes,

²² Em português: Atuação e não-atuação.

²³ Do original: “The necessary point, however, is that works that, on completely formal grounds, could be called Happenings continue to be done and that almost all of the many innovations produced by Happenings have been applied to narrative, informational, acted theatre. Although I have no wish to perpetuate the name, those who think that Happenings were unimportant, or that the theatre form characterized by Happenings is no longer alive merely because the word is no longer used, do not understand the nature of the form. At any rate, the Happening can help to explain much about current developments in acting.”

²⁴ Do original: “there has, within the last twenty years, been a shift toward the not-acting end of the scale. This means not only that more nonmatrixed performing has been used but that, in a number of ways, acting has grown less complex”.

²⁵ No original: The simplest acting is that in which only one element or dimension of acting is use [...] Acting becomes complex as more and more elements are incorporated into the pretense.

performers ou bailarinos/bailarinas, os artistas propositores dos *Happenings* não estavam interessados em desenvolver uma ficção com os elementos e nem uma habilidade específica para se relacionar com eles.

1.2.3 *Playground de coisas*

No início dos anos 1960, o músico Robert Dunn ministrou uma oficina de composição no estúdio de Merce Cunningham em Nova York, dando origem ao Judson Theatre Dance²⁶. As concepções de Cage sobre a indeterminação e o ruído ambiente inspiraram os movimentos improvisados e cotidianos explorados pelo grupo recém-criado. Do mesmo modo como Duchamp expôs objetos do cotidiano nas galerias, e Cage ressignificou os ruídos enquanto música na sala de concertos, o Judson Theatre Dance incorporou ações como andar, ficar de pé, saltar, dentre outras possibilidades do movimento natural e cotidiano, nas suas “coreografias”.

Nos *workshops* que realizavam, os objetos do dia a dia eram agregados às tarefas simples (a partir da ideia dos *scores* de Cage) que os bailarinos e as bailarinas experimentavam, como por exemplo, pegar uma mala e andar pelo espaço. No *No Manifest*²⁷, a coreógrafa e bailarina ligada ao Judson, Yvonne Rainer (1965, *apud* GIL, 2005), evidencia a radicalidade do grupo a partir de todas as suas recusas:

Não ao espetáculo,
não ao virtuosismo,
não à transformação e magia e ao faz de conta,
não ao glamour e à transcendência da imagem da estrela, não ao heroico,
não ao anti-heroico, não ao lixo metáfora,
não ao envolvimento do intérprete ou do espectador,
não ao estilo, não ao *camp*,
não à sedução do espectador pelos artifícios do intérprete, não à
excentricidade,
não ao mover ou comover,
não a ser movido ou comovido.

²⁶O Judson Dance Theatre surgiu de uma aula de composição no estúdio de Merce Cunningham, ministrada por Robert Dunn, um músico que havia estudado teoria musical experimental com John Cage. *A Concert of Dance*, o primeiro “concerto” do Judson, em 1962, incluiu obras de Yvonne Rainer, Steve Paxton, David Gordon, dentre outros e outras. A partir de 1962, o grupo realizou workshops semanais em que se apresentou e recebeu críticas. Essas reuniões foram realizadas primeiro no estúdio de Yvonne Rainer, depois na Judson Memorial Church. Ao longo dos dois anos seguintes, quase duzentas obras foram apresentadas pelo coletivo. Os membros também participaram independentemente dos *Happenings*, que aconteciam na cidade naquela época. Artistas americanos notáveis por suas contribuições e influências para o Judson Dance Theatre foram o pintor Robert Rauschenberg, os artistas Robert Morris e Andy Warhol, e o compositor John Herbert McDowell. Coreógrafos que influenciaram o grupo incluem Merce Cunningham, Simone Forti, Anna Halprin e James Waring, entre outros.

²⁷ Em português: Manifesto do Não.

O *No Manifest* era fruto da influência exercida pelo Minimalismo, movimento das artes visuais que buscava uma redução formal e procurava estudar as possibilidades estéticas de composição, não através de pinturas ou esculturas, mas a partir de estruturas bi ou tridimensionais que poderiam ser chamadas de objetos ou ainda de não-objetos, dada a sua inutilidade. O escultor Robert Morris, um dos expoentes do Minimalismo, começou a produzir as formas geométricas simples pelas quais se tornou conhecido, como cenários para as danças criadas por sua parceira do Judson, Simone Forti, que novamente evocam a ideia de *playgrounds* por onde os bailarinos e as bailarinas poderiam explorar seus movimentos (**figs. 10 a 15**). O próprio escultor criou performances como expressão de seu desejo pelo corpo em movimento onde conseguiu manipular objetos de modo que eles não dominassem seus atos ou subvertissem suas performances (MORRIS *apud* GOLDBERG, 2006). Além de Robert Morris, o Judson estabeleceu outras parcerias com artistas visuais: o artista plástico Robert Rauschenberg, por exemplo, criou muitas de suas performances com os bailarinos e as bailarinas do Judson, o que tornava difícil determinar se essas obras eram “danças” ou *Happenings*.

Assim como os escultores minimalistas, o Judson evitava a profundidade psicológica, a convenção narrativa e o ilusionismo em favor do interesse pela presença literal das coisas e dos corpos na cena. Desse modo, Rainer (*apud* Goldberg, 2016, p. 179) aponta como sua principal preocupação “revelar as pessoas quando engajadas em diferentes atividades – sozinhas, com o outro, com os objetos – e de ‘pesar’ as qualidades do corpo humano em relação às qualidades dos objetos, longe da super estilização do dançarino e da dançarina”. Segundo Rainer, este tipo de interação era singular, visto que a área da dança se co-constituía com a das artes plásticas, e não apenas agregava um cenário a uma dança, como era comum acontecer anteriormente. Para ela, “o trabalho feito na dança modificava as relações do corpo com os objetos que, por sua vez, afetava os modos de pintar e de se relacionar com a escultura” (RAINER, 2013, p. 290). Rainer chegou a sublinhar a qualidade objetal do corpo do bailarino e da bailarina ao afirmar que desejava usar o corpo “de modo que se pudesse mexer com ele como se fosse um objeto que se pega e leva, o que terminaria por conferir permutabilidade a objetos e corpos” (Rainer *apud* Goldberg, 2006, p. 133).

Figura 10 – *Lives of Performers*, Yvonne Rainer (1972) Figura 11 – *Mind is a Muscle*, Yvonne Rainer (1968);



Figura 12 – *Concert of dance #13* (Concerto de dança # 13), 1963 (foto 1)



Figura 13 – *Concert of dance #13* (Concerto de dança # 13), 1963 (foto 2)

Figura 14 – *Concert of dance #13* (Concerto de dança # 13), 1963 (foto 3)



Fotos: Peter Moore. Fonte: <http://www.looseleafreport.com/happy-birthday-judson-dance-theater.html>

Figura 15 – “See Saw” (Gangorra) de Simone Forti, em 1960, com Yvonne Rainer e Robert Morris. Foto: Robert R. McElroy.



Fonte: Getty Research Institute

A seguir, destaco um solo desenvolvido pela bailarina Lucinda Childs (1940), integrante do Judson, no qual a relação entre o corpo e as coisas se dá de forma radicalmente rigorosa e oposta ao que se viu acontecer nos *Happenings*, sendo que, da mesma maneira, não há uma dramatização e tampouco uma ficcionalização dos acontecimentos no espetáculo *Carnation*²⁸ (1964). Inspirada tanto pelos *ready-made* de Duchamp, quanto pelo ator Buster Keaton e sua forma de desenvolver dramaturgias com os objetos em seus filmes, Childs explora o silêncio e a dilatação do tempo a partir de movimentos extremamente lentos, limpos e precisos com alguns objetos domésticos como uma peneira, esponjas de cozinha coloridas e rolos de cabelo (**fig. 16**). Pouco a pouco, a bailarina vai encaixando os objetos em sua cabeça e boca até compor uma espécie de híbrido inesperado entre um corpo orgânico e as coisas inorgânicas. Deste modo, a dança e as artes visuais se encontram mais uma vez, e constroem, no solo de Childs, uma “escultura” em movimento.

²⁸ Para assistir a um trecho do espetáculo *Carnation*, ver link: <https://www.youtube.com/watch?v=ukbGiRyB8n4>.

Figura 16 – Espetáculo *Carnation*, de Lucinda Childs, em uma apresentação em 1990, em Londres.



Fonte: Imagem retirada de vídeo do espetáculo *Carnation*.

Neste breve panorama traçado até aqui pela presente pesquisa, observamos, a partir das Vanguardas do início do século XX na Europa, até as diferentes expressões artísticas dos anos 1960 (com foco nos EUA), um gradativo estreitamento das relações entre arte e vida e a consequente dessacralização dos objetos na arte, de forma a compreender, na cena performativa, as possíveis interações entre as coisas e os corpos. Diferente do que ocorria no teatro realista do século XIX, em que as coisas deviam ser manipuladas pelos atores e pelas atrizes a partir das suas funções, após toda a ruptura com a representação na arte realizada pelas vanguardas europeias, em especial, vemos explodirem, nos anos 1960, inúmeras formas artísticas de interação entre corpo, espaço e matérias, e por sua vez, destes com o público. Talvez, justamente por esta ruptura ter vindo das artes plásticas, as interações entre corpos e coisas passam a acontecer principalmente a partir das qualidades mais comumente exploradas nos materiais por essa linguagem artística: sua forma, peso, tamanho, cor etc. Outro ponto a ser destacado, é a relação que se estabelece entre o ator/performer e as coisas de duas maneiras, principalmente: uma ação mais aberta ao acaso e em uma ação mais organizada, ambas não-dramáticas, mas com diferentes proposições de domínio sobre o material. Assim,

proposições como as de Meyerhold ou da Bauhaus se aproximam das experiências com as matérias que serão desenvolvidas nos anos seguintes, mas também diferem profundamente. A seguir apresentarei as experiências realizadas pelo coletivo teatral de que faço parte e mostrarei como nos exercícios criados se podem ver reverberações destas duas formas de se trabalhar com as coisas.

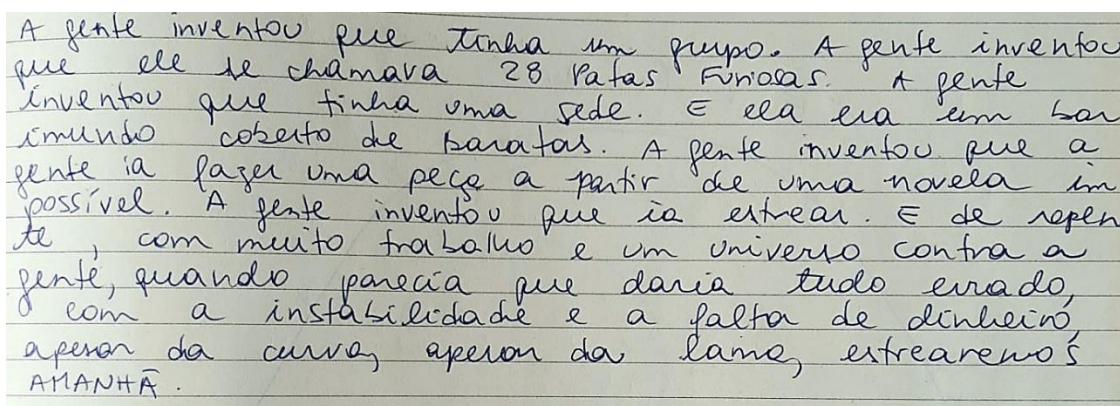
Capítulo 2 – As coisas instáveis

2.1 As origens

Mas eu falava da obra de arte que escoiceia, com frenético élan. Assim é Boca de Ouro. Vocês podem rir, mas acreditem, por equívoco. Em verdade, aberto o pano, Boca de Ouro se revela, desde o primeiro momento, uma peça de 28 patas furiosas. Poderão elogiá-la, e eu diria, outro equívoco. Não tem sentido aplaudir meu teatro. É tão absurdo como seria o aplauso da vítima a própria agressão.

(texto publicado no programa de estreia da peça “Boca de Ouro”, de Nelson Rodrigues, em 1961)

Figura 17 - Excerto²⁹ retirado do meu caderno de ensaios, escrito no dia anterior à estreia do primeiro espetáculo do grupo, *lenz, um outro*, em 2014



A gente inventou que tinha um grupo. A gente inventou que ele se chamava 28 Patas Furiosas. A gente inventou que tinha uma sede. E ela era um bar imundo coberto de baratas. A gente inventou que a gente ia fazer uma peça a partir de uma novela impossível. A gente inventou que ia estrear. E de repente, com muito trabalho e um universo contra a gente, quando parecia que daria tudo errado, com a instabilidade e a falta de dinheiro, apesar da curva, apesar da lama, estaremos AMANHÃ.

Fonte: acervo pessoal

O embrião do coletivo 28 Patas Furiosas surgiu em 2011, quando eu cursava a disciplina *Direção I* ministrada por Antônio Araújo e Cibele Forjaz na Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP. Para a disciplina, deveríamos realizar um primeiro exercício prático de direção de uma cena, a partir do texto *O Jardim das Cerejeiras* de Anton Tchekhov (**fig.18**). Eu mal podia esperar por esse momento e convidei para atuarem Wagner Antônio, Valéria Rocha, Murilo Thaveira, Fábio de Sousa, Viviane Palandi e Guto Nogueira, artistas que, em sua maioria, haviam sido meus colegas na Escola Livre de Teatro de Santo André. Foi um feliz encontro. Em seguida, criamos um exercício cênico a partir da peça *Boca de Ouro* de Nelson Rodrigues, para a mesma disciplina, e foi ali que entramos em contato com o programa escrito pelo autor na ocasião da estreia da peça, em 1961. No programa-

²⁹ A gente inventou que tinha um grupo. A gente inventou que ele se chamava 28 Patas Furiosas. A gente inventou que tinha uma sede. E ela era um bar imundo coberto de baratas. A gente inventou que a gente ia fazer uma peça a partir de uma novela impossível. A gente inventou que ia estrear. E de repente, com muito trabalho e um universo contra a gente, quando parecia que daria tudo errado, com a instabilidade e a falta de dinheiro, apesar da curva, apesar da lama, estaremos AMANHÃ.

manifesto, Nelson Rodrigues clama por um teatro de “28 patas furiosas” que escoiceiam. Naquele momento, o grupo contava com sete integrantes e a coincidência de possuímos a mesma quantidade de “patas” trouxe a confirmação do nome do coletivo. Para além da coincidência numérica, o nome vinha dar contorno ao desejo daquele conjunto de artistas de desestabilizar algumas formas teatrais que conhecíamos. O grupo começava seus primeiros passos dentro do curso de Artes Cênicas da ECA-USP, contando com artistas formados na Escola Livre de Santo André, e, para escoicear, causar o desconforto, a desconfiança e a curiosidade propostas por Nelson, passávamos a refletir sobre algumas das principais questões teatrais debatidas naqueles meios.

Figura 18 – Foto da cena de *No Nosso Jardim*. Primeiro experimento cênico realizado pelo grupo em 2011, com direção de Sofia Botelho. Em cena, da esquerda para a direita: Guto Nogueira, Murilo Thaveira, Wagner Antônio, Valéria Rocha, Eder Lopes e Viviane Palandi (à frente).



Fonte: acervo do grupo.

A Escola Livre de Teatro era formada por diversos artistas do teatro de grupo de São Paulo e o 28 Patas Furiosas integraria uma geração criada na esteira deste modo de produção teatral, que eclodiu no final da década de 1990 na cidade de São Paulo. É também deste período o movimento *Arte Contra a Barbárie* que reunia regularmente artistas e pensadores ligados ao teatro de grupo para pensar “encaminhamentos objetivos que, politicamente, se contrapusessem ao chamado império do mercado; à obra como mercadoria; ao sujeito criador” (MATE, 2012. p. 181). Este movimento levou à criação

da Lei de Fomento ao Teatro da cidade de São Paulo, que trouxe em seu bojo um debate sobre a pesquisa artística continuada. A sanção da Lei, cuja finalidade é justamente financiar estes processos contínuos de grupos teatrais atuantes na cidade, foi uma vitória para o teatro de grupo, para a pesquisa e para os processos de criação.

Desta maneira, foi no encontro entre o teatro de grupo, a Escola Livre de Teatro de Santo André e o curso de Artes Cênicas da ECA-USP, que as bases de pesquisa do grupo se firmaram. O 28 Patas Furiosas se juntava a uma série de experimentações de grupos dentro da Universidade conectados a essas novas formas de se pensar o teatro (como o grupo pH2 Estado de teatro, por exemplo). Naquela primeira década dos anos 2000, entramos em contato com as teorias expressas por Hans-Thies Lehmann em seu *Teatro Pós-Dramático* (1999), que já eram também contrastadas dentro da Universidade com o *teatro performativo* teorizado por Josette Féral, porém não é o foco deste trabalho andar pelo chão já muito pisado da chegada destas teorias no teatro paulistano. O essencial é mostrar que, assim como outros grupos, nós também começávamos a entrar em contato com problemáticas que marcariam o teatro feito por estas bandas no início do século XXI.

Nos primeiros encontros do 28 Patas Furiosas líamos e discutíamos textos recomendados pelos professores e professoras da ECA, em especial os do filósofo Jacques Rancière, que na obra *O Espectador Emancipado* (2012) refletia sobre o lugar ocupado pelo espectador. Rancière, assim como Josette Féral em suas ideias sobre performatividade e teatralidade, também colocava a recepção do/da espectador/a em evidência. Havia uma liberdade para a criação e a recepção presentes nestas teorias que de certa forma ressoava as experiências das Vanguardas e das Neo Vanguardas vistas anteriormente. Não somente porque a performatividade dentro do teatro lidava com os elementos materiais, mas também porque permitia uma fruição não tão orientada e dava vazão a uma profusão de elementos em cena. Estas ideias, ainda um pouco nebulosas para nós, começavam a ressoar e a tornarem-se palpáveis nas experiências cênicas de espetáculos do Teatro da Vertigem, Cia. Livre, mundana cia, Grupo XIX de Teatro, Cia. São Jorge de Variedades, dentre outros. Da Cia. São Jorge, nunca me saiu da cabeça a cena da peça *Quem não sabe mais quem é, o que é e onde está precisa se mexer*³⁰, dirigida

³⁰ Teaser do espetáculo disponível em: <http://ciasaojorge.com/espetaculos/quem-nao-sabe-mais-quem-e-o-que-e-e-onde-esta-precisa-se-mexer/>

por Georgette Fadel, em que a atriz Mariana Senne dizia um longo texto sentada debaixo de um chuveiro que pingava em sua cabeça.

Dentre as formulações teóricas marcantes naquele momento estava também a possibilidade do teatro de habitar radicalmente o real, e o trabalho que deixava isso mais evidente era o realizada pela Cia. Hiato, também saída da ECA-USP. Silvia Fernandes, uma das principais teóricas a tratar deste assunto, escreve, na abertura do dossiê *Teatros do real* da *Revista Sala Preta* (2013, p. 4):

[...] percebe-se que o desejo de real, onipresente na pesquisa teatral contemporânea, não é mera investigação de linguagem. Ao contrário, ele parece testemunhar a necessidade de abertura do teatro à alteridade, ao mundo e à história, em detrimento do fechamento da representação, predominante na década de 1980.

Os chamados “teatros do real” assumiam as mais diferentes formas (Biodrama, Docudrama, Teatro Documentário, Performances Autobiográficas, *Sitespecific*, teatro com não-atores, entre outros) e podiam ser vistos na maioria dos trabalhos do teatro de grupo em São Paulo. No entanto, havia algo próprio da pesquisa do 28 Patas Furiosas no que diz respeito a uma comunhão do ator e da atriz com as coisas. Era uma pesquisa conectada à performance e às artes visuais, e não às linhas autobiográfica ou documental. Por outro lado, nossa investigação da atuação em contato com a matéria e a subsequente busca pelas irrupções do real na cena, fiéis à ordem do acontecimento e não da representação, estavam em total consonância com algumas ideias dos teatros do real. Silvia Fernandes (2013, p. 9) menciona as duas principais vertentes deste teatro quando aborda a maneira como ele é concebido por José Antonio Sanchez:

Uma delas toma o real como elemento temático, introduzindo inovações na dramaturgia ao tecê-la a partir da compilação de materiais e documentos da realidade. A outra privilegia o real como matéria da experiência cênica e acontece quando a realidade bruta irrompe no tecido ficcional para seccioná-lo, desestabilizá-lo e abrir brechas a diversos tipos de manifestação performativa.

A pesquisa do 28 Patas Furiosas estaria mais conectada à segunda vertente apresentada, ou seja, à ideia de uma experiência cênica aberta à irrupção da realidade por meio de uma relação real e concreta com as coisas, tomando os próprios corpos dos atores e das atrizes como elementos reais e concretos na cena – corpos estes que expressam suas biografias a partir de sua própria materialidade ali exposta (MACHADO; PAIVA, 2021).

Essas foram as bases com as quais nos formamos; e o conjunto de referências apresentado, embora se trate de um pequeno recorte, permite localizar o momento

histórico e as problemáticas estético-teóricas que estavam em pauta no momento do surgimento do grupo. Quando o coletivo 28 Patas Furiosas iniciava as suas práticas cênicas e interessava-se pela possibilidade de desenvolver um treinamento, o solo era fértil para surgirem essas diferentes perspectivas.

2.2 A matéria do Espaço 28

Em 2013, o grupo inaugurou o Espaço 28 no bairro da Vila Clementino, na zona sul de São Paulo, com o intuito de sediar ali suas atividades. Dona Diva (Silvina Figueira), proprietária do imóvel e avó de um dos integrantes do grupo, havia vivido ali, mas nos últimos anos locava o ponto para bares, uma vez que o local ficava em frente a uma Universidade (UNIP). Foi vital poder contar com um espaço fixo para o adensamento da pesquisa artística do grupo, pois isso nos incentivou a adentrar alguns procedimentos com as matérias presentes naquele próprio espaço. Por não ser uma sala de ensaio compartilhada (como um aparelho público, por exemplo), o grupo podia romper com a neutralidade do fundo para a ação. Assim, o desenvolvimento da pesquisa do 28 Patas Furiosas, desde o início, esteve atrelado a um espaço físico no qual se faziam adequações, reformas e reparos constantes, adaptando-o e incorporando-o às nossas necessidades (figuras 19 a 21).

Figura 19 – Fachada do Espaço 28 (Vila Clementino) no evento de inauguração, em 2013



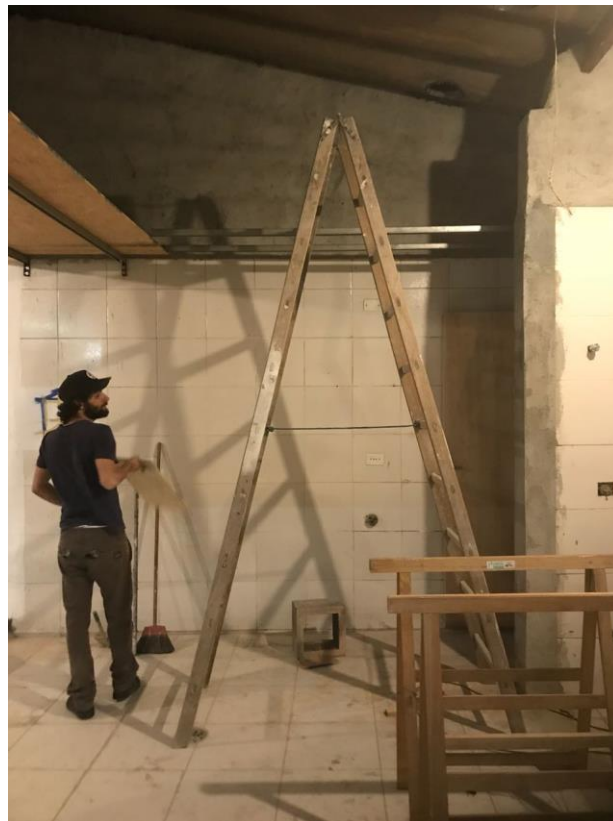
Fonte: acervo do grupo

Figura 20 - Laura Salerno e Sofia Botelho durante uma das obras no Espaço 28



Fonte: acervo pessoal

Figura 21 - Wagner Antônio em um dia de pintura e obras no Espaço 28



Fonte: acervo pessoal

O espaço era matéria prima para as criações e mais um agente dentro delas. No processo lento de transformação do Espaço 28 a partir de recursos próprios e/ou vindos de editais, os detalhes e as imperfeições do local contribuíram para aguçar a observação dos atores e das atrizes em relação a sua materialidade. Incluir na criação este espaço em constante transformação nos ajudava a *des-idealizar* o espaço cênico, isto é, a perceber que não havia condições ruins para as nossas práticas, pois quando existiam goteiras no espaço, elas eram incluídas no jogo (**figura 22**), e quando a rua estava muito ruidosa, o ruído se tornava nossa trilha sonora. Desse modo, todos os elementos materiais poderiam acabar entrando para a criação (como de fato aconteceu com as vigas de madeira do forro do espaço, que entraram para a cenografia de *A Macieira*). É evidente que, muitas vezes, essa espécie de caos se torna um desafio para a concentração nos ensaios. Não por acaso, artistas costumam buscar configurações mais neutras para iniciarem uma obra, como uma tela ou página em branco. Mas o fato da “tela” do Espaço 28 já conter muitas informações logo de saída, acabou por contribuir para soluções cênicas (e até mesmo dramatúrgicas) nas peças do grupo, tornando o jogo com as materialidades um elemento indissociável do treinamento e dos espetáculos.

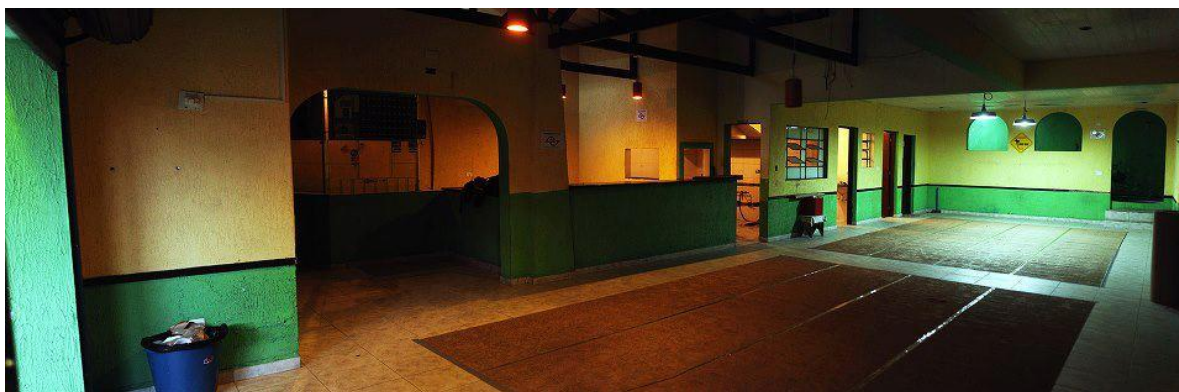
Figura 22 – Noite de treinamento com goteiras no Espaço 28, em 2015. De pé, ao fundo, o ator Marcus Garcia; ao seu lado, a atriz Sofia Botelho. De costas, no primeiro plano, a atriz Isabel Wolfenson.



Fonte: Acervo do grupo

A cada nova peça construída e apresentada no Espaço 28, o piso frio de azulejos acinzentados e as paredes pintadas de verde e amarelo – possível obra de algum dono do bar na ocasião de uma Copa do Mundo (**fig. 23**) – eram radicalmente transformados a partir das instalações cênicas construídas em diálogo com o espaço.

Figura 23 – Interior do Espaço 28 (Vila Clementino) em 2013



Fonte: acervo do grupo

2.3 A *instabilidade* como mote

“Tudo é passagem e tudo é trânsito” (PESSANHA, 2015, p. 233)

Durante a criação do primeiro espetáculo do grupo, *lenz, um outro* (2014), o conceito de instabilidade surgiu como um aspecto marcante tanto da vida como da obra do autor Georg Büchner. A instabilidade pode ser vista na novela inacabada *Lenz*, repleta de lacunas que expressam a vida turbulenta do autor. A novela retrata a trajetória do poeta alemão Jakob Lenz (1751-1792), em meio a um processo esquizofrênico que o leva a questionar as suas certezas, e a deixar a cidade para viver na casa do Pastor Oberlin, em um vilarejo. No período em que o grupo ensaiava a peça (entre os anos de 2013-14), a *instabilidade* também se fazia presente no conturbado contexto sociopolítico brasileiro, quando eventos como as Jornadas de Junho deflagravam um país dividido e uma disputa de narrativas que, aos poucos, se saturou e acabou por esvaziar alguns sentidos antes dados como estáveis. A partir da figura do poeta Lenz, a peça retratava a sensação da perda de sentido e a busca por uma reinvenção em meio ao caos – trazendo a *instabilidade* para o âmbito do sujeito. O processo criativo do espetáculo foi diretamente contaminado

pelos acontecimentos que se acentuaram nos anos posteriores. Com *lenz*, um outro o conceito de *instabilidade* tornava-se o ponto de partida para os estudos teórico-práticos do grupo. A pergunta que nos guiava era: *como desestabilizar a ordem em busca de novas possibilidades de existência?*

Na peça seguinte, *A Macieira* (2016), a ideia de *instabilidade* era expressa a partir do mito – criado pelo grupo –, no qual, após uma árvore ter comido seus próprios frutos, um vilarejo inteiro se desconectava do continente e passava a se deslocar sem destino, no oceano. Já no espetáculo *PAREDE* (2018), a ideia da *instabilidade* “explodiu” para todo o espaço, sendo este constantemente destruído e reconstruído pelos atores e pelas atrizes ao longo da obra. Concebida como uma “peça-instalação”, aproximava ainda mais o trabalho do grupo às artes plásticas e às ideias das instalações surrealistas e dos ambientes construídos pelos Happenings (como se viu no capítulo 1), ao propor um envolvimento dos corpos do público com a obra. Assim, o público adentrava um espaço que lhe permitia circular livremente, sendo que, aos poucos, alguns acontecimentos podiam atrair seus olhares e resvalar em seus corpos. A peça retratava um grupo de condôminos que construía uma parede para isolar o morador chamado .Q, que havia, literalmente, perdido a sua cabeça.

A ideia da *instabilidade* presente no livro *Instabilidade Perpétua* (2009), do escritor e filósofo Juliano Garcia Pessanha, era também uma referência para a pesquisa teórico-prática do grupo. Pessanha (2015, p. 217)³¹ explica a *instabilidade* a partir do “pensamento topológico”, que seria:

[...] aquele que busca pensar os deslocamentos e as passagens de um lugar a outro, de uma dimensão da experiência a outra: é um pensar de orlas e pororocas, de fronteiras e de extremidades, onde um mundo é abalado ou se desmorona no encontro com outro mundo [...] Pensar a passagem e a transição entre esses lugares é pensar os atravessamentos.

A criação e a destruição de “mundos” contidas no pensamento topológico de Pessanha, bem como os seus “atravessamentos”, ocorrem por meio da “implosão e explosão contínuas, instabilidade perpétua” (PESSANHA, 2015, p. 233). Este pensamento alimenta o imaginário de um mundo onde nada se fixa e, assim, abre espaço para se pensar outras formas de habitá-lo, outras maneiras de se criar, que, por vezes, rompem com os valores filosóficos, éticos, morais e estéticos mais fixos. No campo da

³¹ A edição utilizada para citação é a da editora Cosac Naify, de 2015.

criação cênica, a *instabilidade* pode provocar os corpos para uma desorientação no tempo e no espaço, e estimular um terreno criativo povoado mais por dúvidas do que por certezas. Para Pessanha (2015, p. 218),

[...] pensar topologicamente, é expor o Homem moderno a dimensões esquecidas e recalçadas. É incitá-lo a sair de si, a cancelar o eu e deixar-se escavar pela fenda, pelo corpo, pela terra, pelo outro e pela morte. Incitá-lo a uma outra saúde. Uma saúde ampla que hospede as alteridades banidas.

Inspirados por este pensamento, os e as artistas do coletivo 28 Patas Furiosas, em sua pesquisa, se desafiam a adentrar um campo mais deslizante e menos controlado em todos os âmbitos do processo criativo. No campo da atuação, trata-se de se deixar “escavar” pelo outro (para usar a ideia de Pessanha), podendo este ser o *outro* ator, a *outra* atriz ou, ainda, as *outras* materialidades da cena, numa presença que ora propõe ações, ora se dilui entre as coisas.

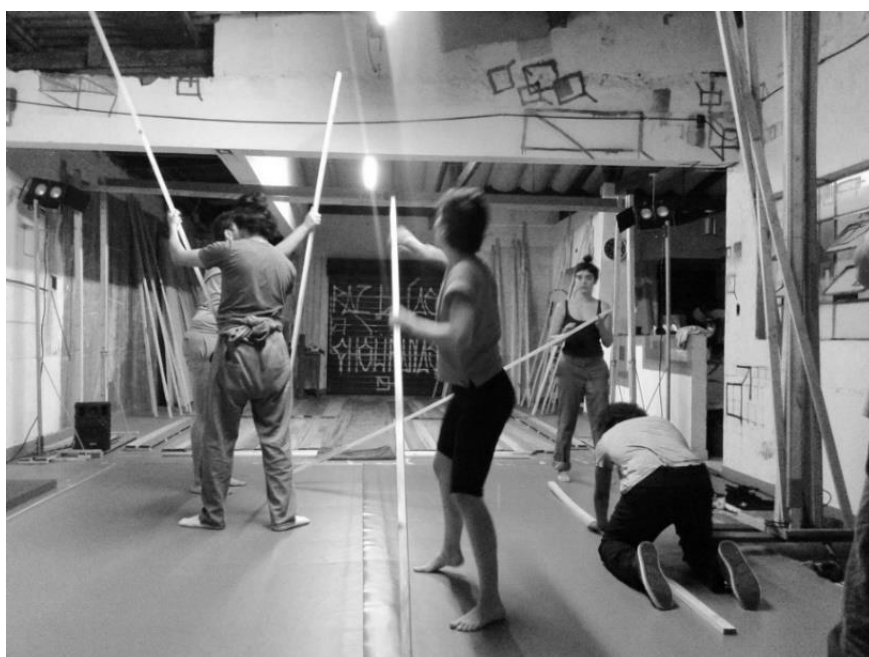
No livro *Escute as Feras* (2021) da antropóloga francesa Nastassja Martin, a autora narra o seu trágico encontro com um urso que culmina no dilaceramento de parte de seu rosto. A partir desse acontecimento, Martin tece uma trama em que a experiência vivida nutre uma reflexão sobre o humano e o natural, a identidade e a fronteira, o tempo do mito e a história contemporânea. Ao mesmo tempo em que a mordida do urso a fere gravemente, o acontecimento leva-a a refletir sobre o encontro com um *outro* não-humano, sobre um rasgo de fronteiras entre eles, e sobre como, a partir daí, os dois estão unidos para sempre, ela e o urso. Em um trecho do livro, a autora escreve que é preciso “descer às profundezas do tempo onírico onde nada está estabilizado ainda, onde as fronteiras entre os viventes são ainda flutuantes” (MARTIN, 2021, p. 85). O rosto da autora devorado por um urso é a expressão dilacerante deste encontro com o outro, em que as fronteiras bem delimitadas se desestabilizam.

O grupo 28 Patas Furiosas se esforça por trabalhar, em seus ensaios e treinamentos, com diferentes possibilidades de desestabilizar a realidade para encontrar este *outro*, possibilidades nas quais as coisas pertencentes à matéria da vida podem saltar das suas formas estáveis. Para este fim, o grupo busca formas inventivas para dar materialidade aos seus mitos inventados, formas em que discursos verbais não sejam o único meio para se construir uma poética, e em que o espaço e as coisas passem a ser parceiros ativos na expressão.

No que diz respeito ao trabalho do ator e da atriz, o grupo procura desconstruir algumas fronteiras e paradigmas de uma atuação “clássica”, principalmente na relação com os demais elementos cênicos. Com essas finalidades, o grupo desenvolve desde 2013 um treinamento chamado *Dramaturgia de Forças* (figura 24), que coloca as matérias dentro da criação cênica.

2.4 O treinamento *Dramaturgia de Forças*

Figura 24 – Treino com ripas de madeira no processo de criação de *A Macieira* (2015/16), no Espaço 28. No centro, Sofia Botelho; e da esquerda para a direita, Marcus Garcia, Murilo Thaveira, Isabel Wolfenson e Fernando Melo.



Fonte: Acervo pessoal

Composto por diferentes práticas oriundas do teatro, da dança, das artes marciais e dos esportes, o treinamento *Dramaturgia de Forças* se encontra em permanente construção. Configura-se como uma vertente da pesquisa, desvinculada de montagens específicas (embora as alimente e se alimente delas), e nasce de disparadores trazidos pelo diretor do grupo, desenvolvidos em permanente colaboração com os atores e as atrizes. Estes e estas realizam exercícios criativos articulados com as matérias e o espaço, e treinam suas percepções para as forças e os fluxos que existem na relação corpo-espaco-matéria. A pesquisa com as materialidades instaura uma ordem da presença em contraposição à ordem da representação, e no treinamento buscamos justamente criar novas zonas de significação que possam levar em conta os imaginários das obras que

estão sendo trabalhadas no momento, em articulação com a espacialidade. O treinamento não inclui somente a atuação, mas as outras camadas cênicas – como encenação, dramaturgia, cenografia, sonoplastia e iluminação – também são nele articuladas. O treinamento de *Dramaturgia de Forças* percorre todo o trabalho e é o processo com o qual o grupo depois estabelecerá suas criações.

Antes de o grupo se formar, ainda na Escola Livre de Teatro, uma das nossas principais referências para a construção cênica era o trabalho com *workshops*. O termo, que em inglês se refere à sala ou ao edifício em que bens são fabricados ou reparados, é utilizado no teatro para denominar uma etapa da criação dentro do *processo colaborativo*.

O *processo colaborativo*, realizado em grande parte dos trabalhos do teatro de grupo, caracteriza-se pela busca da horizontalidade nas relações entre os criadores do espetáculo teatral. Segundo Eleonora Fabião (2008, Revista Sala Preta, v.8, p. 241-242) ele

privilegia a dramaturgia do ator, ou seja, processos criativos onde o ator não é exclusivamente intérprete, mas co-autor do espetáculo assim como o diretor, o cenógrafo, o iluminador, o figurinista e todos os demais membros da equipe que, geralmente coordenados por um diretor, colaboram para a criação da dramaturgia do espetáculo. Ou, como os atores do (Teatro da) *Vertigem* definem sua função, o ator ‘é simultaneamente autor e performer’.

Com relação ao *workshop* presente dentro do processo colaborativo, Fabião afirma que este é “uma cena-resposta a uma questão lançada, composição a ser preparada de um dia para outro utilizando qualquer tipo de mídia” (FABIÃO, 2008, p. 242). Os *workshops* são, portanto, um procedimento de levantamento de material cênico, podendo ser feitos tanto pelos atores e pelas atrizes, como pelos demais componentes da equipe criativa do espetáculo. Os procedimentos de realização do *workshop* variam de processo para processo, mas, grosso modo, em um processo colaborativo a tarefa da direção e da dramaturgia, bem como dos demais criadores do espetáculo, é extrair o que entendem como mais pertinente nos *workshops* apresentados para levar à encenação. Um *workshop* pode trazer ideias de encenação, luz, música, atuação, dramaturgia etc.

Logo no início do trabalho do 28 Patas Furiosas, percebemos que este dispositivo criativo, próprio dos processos colaborativos, não dava conta das necessidades e especificidades das buscas do grupo. Embora estas cenas-respostas possam ter a presença marcante dos materiais e do espaço e contar com os treinamentos prévios realizados pelos atores e atrizes, elas não se constituem como parte de um treinamento continuado com a matéria. O que impressiona é que a rapidez de resposta exigida pelos *workshops* faz com

que atores e atrizes privilegiem, muitas vezes, acontecimentos que trazem em si uma utilização marcante das matérias e dos espaços em que a tensão entre ambos pode se destacar. Para Wagner Antônio, diretor do grupo, no entanto, o *workshop* é um procedimento de criação que privilegia a subjetividade dos atores e das atrizes no momento da criação de cenas, em detrimento da espacialidade e da materialidade. Em entrevista não publicada, Wagner Antônio (2022), afirma que:

a ideia de *workshop* praticada nas escolas de onde viemos, a ELT³², a EAD³³ etc., traz um ator criador que parte dos seus movimentos internos, ou daquilo que chamamos de particularidade, de subjetividade. Então, para mim, a primeira coisa foi o entendimento de que o que diferencia o corpo do ator, do espaço e da matéria, é o seu lado racional: o ator pensa o espaço, então precisa abrir uma nova perspectiva para pensar o espaço dentro de uma relação entre forças. Porque a meu ver, existem forças atuando o tempo inteiro no espaço. O que se consegue revelar nos *workshops*, são forças que só aquela figura [ator/atriz] enxerga. Então, a primeira coisa seria treinar os sentidos dessa figura, ou seja, os sentidos do corpo [...]; os [exercícios dos] “vetores” são jogos em que os corpos do ator e da atriz, ao mesmo tempo que possuem um lado racional que esculpe a cena, também são esculpidos por ela. Mas para ser esculpido pela cena, os cinco sentidos têm de estar muito apurados, e o estado sensível de quem está em cena deve estar muito apurado.

Diferente do que ocorre nos *workshops*, a pesquisa do grupo 28 Patas procura instaurar o ator e a atriz dentro do acontecimento e buscar ferramentas para fazer com que as forças da materialidade e da espacialidade emergjam na forma de um treinamento continuado.

A *Dramaturgia de Forças* está dividida entre os chamados *vetores livres* e os *vetores de articulação*. O foco dos *vetores* está na descoberta de ações e acontecimentos³⁴ por parte dos atores e das atrizes em relação às coisas, no momento presente do jogo. Utilizo a palavra “descoberta” porque o treinamento busca abrir possibilidades para os acontecimentos imprevisíveis, a partir do treino de um estado de receptividade, atenção e sistematização do ator e da atriz com os materiais escolhidos para o jogo, transferindo o paradigma da atuação de “eu entro para fazer”, para “eu entro para descobrir”. Nos *vetores*, os/as intérpretes se encontram com as materialidades no espaço cênico apenas no momento do exercício, sem uma formulação prévia do que farão com elas, operando uma autoria em movimento.

No caso dos *workshops*, as materialidades também são incluídas na cena, mas em geral elas aparecem de forma “domesticada” pelos atores e pelas atrizes, pois o foco está

³² Escola Livre de Santo André (ELT).

³³ Escola de Arte Dramática, São Paulo (EAD).

³⁴ Apesar da pesquisa do coletivo 28 Patas Furiosas não se dar no campo do teatro realista, compreendo aqui o termo “acontecimento” da mesma forma como empregado pelo diretor-pedagogo Konstantin Stanislavski, ou seja, aquilo que numa cena, é responsável por mudar os rumos da ação.

em outro lugar. De uma maneira geral, o objetivo do ator e da atriz em um *workshop* é encontrar maneiras criativas de estruturar, cenicamente, “respostas” às questões lançadas pela encenação. Assim, costumam planejar de antemão como será o cenário, quando deverão acender e apagar a luz, ou como utilizarão alguma matéria em cena, por exemplo. Existem casos em que a equipe de luz, som, cenário etc., faz intervenções e surpreende os atores e as atrizes com elementos novos, mas a tendência é que na cena haja uma predominância das figuras do ator e da atriz sobre as materialidades no jogo cênico. O intuito aqui não é fazer uma crítica ao procedimento dos *workshops*, mas realçar que a busca por uma *horizontalidade* do processo colaborativo não necessariamente espelha a busca por uma horizontalidade entre as forças ativas da matéria da cena.

2.4.1 Vetores livres e vetores de articulação

Em sua pesquisa, os e as artistas do 28 Patas Furiosas experimentam estratégias para que outras lógicas, sentidos e imaginários entrem no processo criativo; buscam assim, maneiras de desestabilizar um tipo de racionalidade que não interessa para esse momento do processo, convidando tanto as subjetividades dos atores e das atrizes, como as matérias para o jogo. A concretude das matérias no espaço pede uma análise dos artistas no aqui/agora do jogo para perceber as coisas e analisar as forças que estão ali presentes antes de agirem (e por forças entendemos aqui o aspecto, forma, inclinação, luminosidade, apoios, sons etc. dos objetos e do espaço). Ao observar como o espaço está composto procura-se o exercício da mesma inação primeira que vimos nos *ready-made* propostos por Duchamp. A aposta é a de que todos os elementos possam ser incluídos no processo de criação antes do primeiro gesto artístico que intervirá nas relações do espaço, tentando retirar o ator e a atriz do topo da hierarquia da cena. Wagner Antônio (2022, entrevista não publicada) diz:

Então estamos falando de uma complexidade de *forças*, porque não se trata apenas da complexidade da força de um “agente” encenador que verticaliza a cena, tampouco essa cena do ator criador dos *workshops* que só age pelos seus próprios estímulos. É necessário um “ritual presencial” que inclua todas essas *forças* no jogo.

Wagner se refere à ideia de um treinamento que seja como um “rito” capaz de colocar em ação as diferentes *forças* presentes no espaço, e é isso o que se busca nos *vetores livres* e nos *vetores de articulação*. Estes não são cenas fechadas ou totalmente elaboradas; assemelham-se antes a jogos de improvisação com uma lógica específica.

Os *vetores livres* são geralmente praticados na fase inicial do processo de criação e não estão comprometidos com uma fabulação. Neles se começa a tatear o imaginário da obra em questão, mas sem um compromisso de fidelidade a ela. As descobertas que deles decorrem são então desenvolvidas e aprofundadas em uma etapa posterior, nos *vetores de articulação*. Os *vetores livres* são jogos que podem ser realizados individual ou coletivamente, para os quais atores, atrizes e diretores/as selecionam e levam para o espaço os *monolitos*, isto é, materiais escolhidos para serem desdobrados durante o *vetor*. O nome *monolito* foi inspirado no filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, uma vez que neste uma estrutura retangular, escura e opaca de grandes dimensões (o monolito), surge em um mundo pré-histórico, deixando os primatas em alvoroço ao entrar em contato com a matéria imensa e inexplicável, o objeto desconhecido daquele mundo. A ideia é que, nos *vetores*, os *monolitos*, isto é, as materialidades levadas ao jogo, possam provocar ações que se desdobrem em dramaturgia. Por exemplo, um aglomerado de pregos no espaço cênico sugerirá composições diferentes daquelas quando ele não estava lá. Os *monolitos* são, portanto, matérias comuns, como fita crepe, pregos, barbante, folhas de papel, madeira, canetões, ripas de madeira, blocos de concreto, dentre infinitas outras, que não entram no jogo a partir de suas funcionalidades, mas sim de suas características. Também por isso não são quaisquer objetos que funcionam como *monolitos*. É interessante que exista uma forma que, embora esteja presente em um objeto da realidade, ultrapassa a sua funcionalidade. Um rolo de papel higiênico é um rolo, é cilíndrico e se desenrola em uma faixa, ou seja, ele gera ações a partir de sua forma, por isso é importante que ele não seja somente um objeto específico da realidade, mas que vá para o geral da forma da qual participa.

Assim como no filme de Kubrick, a dramaturgia do *vetor* se constrói a partir dos possíveis problemas e conflitos que nascem do encontro entre atores, atrizes e *monolitos*. Para tanto, os/as intérpretes não dominam os materiais de imediato, deixando que lhe sejam apresentados conforme são articulados no jogo. Por exemplo, quando uma atriz está tirando prego por prego do monte de pregos que primeiro se lhe apresentou, ela pode decidir lhe atribuir uma nova força no espaço, colocando os diversos pregos enfileirados. Mas em determinado momento um prego pode rolar para longe do conjunto e entrar em um novo conjunto que está sendo composto por outro ator, influenciando a composição de ambos. Assim, nas situações que irrompem, a materialidade se torna ação.

Ao *vetor*, não interessa um virtuosismo do ator e da atriz em dar as melhores ou mais rápidas respostas aos conflitos que surgirem, e, sim, a capacidade de desenvolverem o problema até suas últimas consequências, levando as materialidades e seus corpos até o limite. Isso também ocorre, em algum grau, no jogo de atores e atrizes de tradição circense, como por exemplo no caso de Buster Keaton (1895-1966), ator e circense que se destacou por extrair do espaço e das coisas uma dramaturgia em fluxo, na qual seu corpo se coloca em situações-limite (**fig. 25 e 26**)

Figura 25 – O ator Buster Keaton em cena



Fonte: <https://www.telerama.fr/cinema/l-art-du-gag-selon-buster-keaton,134666.php>

De forma análoga aos filmes de Keaton (**figura 27 a 33**), nos *vetores livres* coisas caem; corpos se espremem entre diferentes superfícies ou tentam atravessá-las; matérias são transportadas por diferentes partes do corpo etc. Deste modo, a matéria é entendida pelo grupo muito mais como uma pergunta para o ator e a atriz do que como efeito para o espectador. Além disso, uma vez que os conflitos se instauram no *vetor*, o ator e a atriz buscam permanecer na *instabilidade* e as saídas aparecem a partir dos caminhos de seu corpo, do corpo do outro, do espaço ou da matéria – e não a partir de soluções ficcionais.

Figura 26 – Cena do filme “Cops” (1922), com o ator Buster Keaton em cima da escada.³⁵



Fonte: <https://naosaoasimagens.wordpress.com/2016/02/01/10-filmes-essenciais-da-carreira-de-buster-keaton/>

A diferença do *vetor de articulação* em relação ao *vetor livre* é o fato de que, naquele, atores e atrizes levam para o jogo algumas *ilhas* em diálogo com o imaginário da peça, sejam elas textos, documentos, vídeos, movimentos, diálogos, imagens, gestos, matérias, figurinos, músicas etc. Comparadas aos *monolitos*, as *ilhas* possuem uma proposta mais concreta daquilo que o ator e a atriz desejam experimentar ou articular naquele jogo. No jogo com o *vetor de articulação*, além de desdobrar as possibilidades de um objeto, artistas buscam também ouvir as relações entre as ilhas que foram trazidas. Desse modo, uma atriz pode trazer café, um texto de Heiner Muller e um monte de pregos como ilhas para o jogo, mas a conexão ou o caminho dramático que será realizado entre uma ilha e outra são descobertos no momento do jogo. Quando os *vetores* são coletivos, cada ator e cada atriz leva para o jogo as suas ilhas, e estas entrarão em relação com as ilhas dos outros jogadores e com os demais elementos no espaço. O *vetor*, portanto, é o jogo de passar por essas ilhas, sem a necessidade de se construir um fio narrativo. Ao final, os atores e atrizes registram os principais acontecimentos do *vetor*, a fim de ir construindo possíveis dramaturgias.

O encenador é mais um jogador nos *vetores*, pois tem a função de preparar um *sistema espacial* diferente para cada *vetor*. Este *sistema* consiste em uma instalação no

³⁵ Para ver trecho do filme “Cops”, ver link: <https://www.youtube.com/watch?v=-nkkUZ6e3jM>

espaço composta por elementos de luz, volumes, nichos e obstáculos, dentre outros, e será desenvolvido no item a seguir.

Figura 27 – Na foto, Pedro Stempniewski (à esq.) Isabel Wolfenson (no centro) e Murilo Thaveira (no microfone) em um *vetor livre* durante processo de criação do espetáculo *PAREDE*, em 2018.



Fonte: Acervo do grupo.

Figura 28 – *Vetor* realizado durante o processo de criação do espetáculo *PAREDE*, em 2018; Da esquerda para a direita: Pedro Stempniewski, Isabel Wolfenson, Sofia Botelho e Murilo Thaveira.



Fonte: Acervo do grupo

Figura 29 – *Vetor livre* realizado durante o processo de criação de *PAREDE* (2018). Sofia Botelho (esq.) e Isabel Wolfenson; Logo após essa foto ser tirada, os concretos desmoronaram em cima das atrizes.



Fonte: acervo do grupo.

Figura 30 – A atriz Isabel Wolfenson realiza um *vetor* com os linóleos do Espaço 28, durante o processo de criação de *A Macieira*, em 2015



Fonte: Acervo do grupo.

Figura 31 – O ator Pedro Stempniewski em *vetor* durante o processo de criação de *PAREDE*, em 2018



Fonte: Acervo do grupo

Figura 32 – Isabel Wolfenson (primeiro plano) e Sofia Botelho agindo em um *sistema*, durante processo de criação de *A Macieira*, em 2015.



Fonte: Acervo do grupo

Figura 33 – *Vetor* realizado no processo de criação de *A Macieira* (2015-2016); Em primeiro plano, está Wagner Antônio com as ripas de madeira, e ao fundo, Murilo Thaveira, próximo a uma lona amarela.



Foto: Acervo do grupo

2.4.2 Sistemas espaciais ou parques

Os *sistemas espaciais* ou *parques*, como também são chamados pelo grupo, são configurações espaciais onde acontecem os *vetores*. Com os sistemas, o espaço se torna uma força propositora/desestabilizadora tanto dos *vetores*, como dos espetáculos do grupo que acontecem dentro de instalações cênicas. Sobre o processo de criação dos sistemas espaciais, Antônio (2022, entrevista não publicada) relata:

Eu comecei a perceber que se eu não criasse uma concentração do espaço, a selvageria das forças se perderia nos vetores. [...] Entendi que precisava concentrar o espaço para criar uma espécie de *parque*. Foi aí que surgiu esse termo *parque*, que tem muito a ver com as minhas referências de *skate* que são exatamente isso: um parque onde você sistematiza as manobras, e essas manobras são infinitas, porque cada obstáculo vai estimular o/a skatista a partir da sua 'força' [...]. Então, primeiro eu precisei criar um espaço rigoroso, um *sistema*, uma instalação, para aí fazer com que esse espaço rigoroso entrasse na percepção da atriz e do ator [...]

Neste sentido, os sistemas servem como uma espécie de canalização para o jogo do ator e da atriz, da mesma forma como os obstáculos funcionam para as manobras do skatista. O *parque* ou sistema é construído na sala de ensaio antes de se iniciarem os

vetores, e atua, muitas vezes, como um elemento surpresa com o qual os/as intérpretes devem jogar. Para tanto, atores e atrizes precisam realizar uma *análise de forças* do sistema antes e durante o jogo, a partir de perguntas que possam guiar as suas ações ali dentro, tais como: *dramaturgicamente, o que esse espaço já está emitindo? Como posso ajudar ou dificultar essa emissão? Como posso articular as minhas ilhas dentro dessa lógica espacial? O que esse sistema gera no meu corpo, no meu deslocamento? Como essa organização espacial pode trazer uma lógica para o meu jogo?*

Assim, a formulação dos *parques* acaba por tirar a centralidade do ator e da atriz no jogo cênico, uma vez que os impede de resolver a cena independentemente dos outros elementos. A partir da analogia com o skate feita por Antônio, podemos pensar que, do mesmo modo que o skatista anda na instabilidade, naquilo que ele ainda não sabe fazer, o ator e a atriz desenvolvem seu jogo no encontro com os obstáculos do sistema. No entanto, a ideia não é que o espaço “enrijeça” a atuação, pelo contrário, o interessante é que as ações dos atores e das atrizes nasçam justamente do choque entre os elementos. A esse respeito, Antônio (2022, entrevista não publicada) traz a seguinte imagem:

Se eu tivesse que dar uma imagem hoje para os *vetores*, a imagem seria a de “plantar uma semente dionisíaca num vaso Apolíneo”. Essa é a imagem desse treinamento. Eu planto uma semente dionisíaca num espaço apolíneo. Por isso que esse espaço é geométrico. Só que quando eu planto uma semente dionisíaca ali, eu planto a instabilidade naquele lugar.

A ideia de Wagner Antônio reflete o pensamento do filósofo alemão Peter Sloterdijk, que em seu livro *Tens de Mudar de Vida* (2018) traz a imagem de que o autor seria uma semente dionisíaca em um vaso estoico. Para o diretor, a oposição que surge entre um espaço rígido (o vaso) e a força criativa do ator e da atriz (a semente), instaura uma cena que nasce de um embate (ou de um acordo) entre as diferentes forças, já que não é interessante que uma simplesmente destrua, elimine ou se imponha sobre a outra. Essa ideia nos aproxima do que o cenógrafo e pesquisador Eduardo dos Santos Andrade (2021) entende como a “função performativa” da cenografia. Para ele, “diferentemente da função referencial, a função performativa confronta o espectador com a realidade do evento, ressaltando a ideia de acontecimento” (Andrade, 2021, p. 167). Os sistemas espaciais experimentados pelo 28 Patas Furiosas, se conectam a esta ideia, pois se tornam uma fonte de ação para os atores e as atrizes. De acordo com Antônio (2022, entrevista não publicada), nos sistemas espaciais, a performatividade estaria conectada à capacidade do espaço de fazer perguntas para a atuação, pois segundo ele:

Também não interessa um espaço concentrado que tenha objetos, ou materialidades que enrijeçam as “perguntas”. Então surge uma ideia de instalação que traz uma “subjetividade” para o espaço. Ela não pode se apresentar, no início, de uma maneira cultural, porque se é cultural, já existe um “pacto” sobre aquele espaço. E se existe um pacto, a gente tem um comportamento definido, e se tem um comportamento, o espectador não tem espaço, porque aí todos entendemos que “aquilo é uma cadeira”, então a gente se senta e o jogo encerrou.

De acordo com Antônio, portanto, elementos que não sejam culturais, isto é, que não sejam facilmente decifráveis, funcionais, ou utilitários, podem oferecer problemas para os atores e as atrizes que os transformam em ações, do mesmo modo como ocorre com os *monolitos* nos *vetores livres*.

Os *sistemas espaciais* refletem os ambientes (ou *environments*) e os *Happenings* de que tratamos anteriormente. Os ambientes nos *Happenings* poderiam ser um convite à ação como se fossem *playgrounds*, isto é, como espaços propositores de experiências, tanto para os artistas como para o público, a partir das mais diversas materialidades ali amalgamadas. Neste sentido, Allan Kaprow (1995, p. 187) afirma:

O *environment* não é um cenário para uma peça (se você quiser usar aquela alusão teatral) que é mais importante que as pessoas; a atividade acentuada ou oblíqua dentro do *environment* é o evento. Há um fluxo absoluto entre evento e *environment*.³⁶

O fluxo entre acontecimentos e espaço, mencionado por Kaprow e que faz o *Happening* ser também chamado de “teatro dos pintores”, também está presente em diferentes experiências realizadas no mesmo período, como o trabalho do artista plástico Robert Morris, cujas obras propunham uma relação ativa com os corpos dos/das visitantes. Sua exposição *Bodyspacemotionthings*³⁷, realizada pela primeira vez na Tate Gallery (Londres), em 1971, tratava-se de uma proposição estética na qual as características formais da obra eram menos importantes que a ação dos participantes. O desejo do artista era que a relação com a obra se desse livre e criativamente, como se pode ver nas imagens a seguir (**figuras 34 a 37**).

³⁶ Do original: The environment is not a setting for a play (if you want to use that theatrical allusion) which is more important than the people; the accented or oblique activity within the environment is the event. There is an absolute flow between event and environment.

³⁷ Que pode ser traduzido literalmente por “corpo espaço movimento coisas”.

Figura 34 – Visitantes na exposição *Bodyspacemotionthings* (1971), de Robert Morris, na Tate Gallery (foto 1)



Fonte: Tate Archive Photographic Collection

Figura 35 – Visitantes na exposição *Bodyspacemotionthings* (1971), de Robert Morris, na Tate Gallery (foto 2)



Fonte: Tate Archive Photographic Collection

Figura 36 – Visitante na exposição *Bodyspacemotionthings*, de Robert Morris, em sua versão mais atual realizada em 2009, na Tate Modern (antiga Tate Gallery, em Londres).



Fonte: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2009/apr/06/tate-robert-morris-bodyspacemotionthings>

A obra, que foi arquitetada especificamente para aquele espaço, tratava-se de uma instalação na qual, pela primeira vez dentro de um museu, a participação ativa dos e das visitantes era convocada (YAZBECK, 2020). Espectadores e espectadoras eram instigados a “desvendar” cada sistema a partir da desorganização produzida em seus corpos em ações como inclinar-se, equilibrar-se, pendurar-se, empurrar uma bola gigante etc. Neste caso, a analogia do espaço com o *playground* também é pertinente: as obras despertaram tamanho desejo de interação do público, que a exposição teve de ser fechada após o quinto dia da sua inauguração (**figura 37**); as pessoas não só se machucaram, como danificaram grande parte da instalação em apenas cinco dias. Interessante observar aqui como a ideia da “semente dionisíaca no vaso apolíneo” se aplica ao que ocorreu na exposição de Morris. Tamanha novidade da proposta despertou no público um ímpeto de se relacionar com as coisas, e talvez por não estarem acostumadas a esse tipo de interação dentro de um espaço expositivo, as pessoas não tiveram uma boa “escuta” para as materialidades. No caso da exposição, a resposta foi a de que tanto as materialidades quanto os visitantes saíram danificados.

Figura 37 – Visitantes na exposição *Bodyspacemotionthings* (1971), de Robert Morris, na Tate Gallery
(foto 3)



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/322781498277693963/>

Apesar de ser possível traçar aspectos em comum entre os *sistemas espaciais* do 28 Patas Furiosas e estas experiências realizadas nos anos 1960-70, os propósitos de ambos parecem ser diferentes. Nos “sistemas”, embora os elementos também venham desafiar a ação do ator e da atriz no espaço, não é como o que ocorre com os/as visitantes na exposição de Morris, pois os/as intérpretes do grupo não entram no espaço para experimentar os elementos livremente. Existe também uma diferença entre o trabalho do grupo e as proposições dos *Happenings*, uma vez que nestes os artistas estavam mais focados em extrair sensações dos materiais (a ponto de destruí-los e consumi-los), do que em criar lógicas dramáticas. De forma geral, os trabalhos realizados nas décadas de 1960 e 70 nos EUA propunham uma libertação dos corpos e dos sentidos, tanto dos artistas como do público, a partir de formas espontâneas de interação com as matérias. Já na pesquisa do 28 Patas, atores e atrizes buscam por uma sistematização das materialidades do espaço, articulada ao imaginário das peças em construção, a fim de extraírem ações e dramaturgias do “sistema”.

Desse modo, o treinamento *Dramaturgia de Forças* pressupõe o desenvolvimento de técnicas e estratégias pelo lado da atuação, para criar, dentro dos “sistemas espaciais”,

os *vetores livres* e os *vetores de articulação*. O treinamento envolve princípios como, por exemplo, o desenvolvimento da percepção para os limites das matérias em jogo. No intuito de detalhar a natureza das práticas realizadas pelos atores e pelas atrizes do grupo, descreverei, a seguir, alguns dos exercícios que integram o treinamento.

2.4.3 Exercícios para uma atuação em fluxo

Na dinâmica dos treinamentos do grupo, alguns exercícios são realizados antes da prática dos *vetores livres* e dos *vetores de articulação*. Os exercícios procuram preparar os corpos a partir da sensibilização dos seus sentidos aos elementos do espaço. Para eles, foram criadas nomenclaturas, ora ilustrativas, ora mais subjetivas, como: *Oração*, *Cão Farejador*, *Sadhu*, *Ilhas*, *Raias*, *Volante*, *Monolito*, *Sistema*, *Vetor livre*, *Vetor de articulação* – que vieram de diferentes inspirações. Durante a construção do repertório do treinamento ao longo dos anos, alguns exercícios ficaram pelo caminho.

Os exercícios *Oração*, *Raias*, *Cão Farejador* e *Sadhu*, praticados principalmente nos primeiros anos do treinamento, possuem em comum a característica de colocar os/as intérpretes em um estado de fluxo por meio da atenção aos primeiros impulsos do corpo e do espaço, com o objetivo de despistar alguns imaginários mais conhecidos e adentrar outras camadas da criação.

O exercício da *Oração* (**figura 38**) é praticado no início do ensaio, e nele se busca aquietar – o tanto quanto for possível – os impulsos cotidianos do corpo, em busca de um estado mental/corporal a que chamamos *Ponto Zero*. Para isso, o ator e a atriz, de olhos fechados, concentram-se nos impulsos produzidos no e pelo corpo (podendo ser uma coceira, uma tosse, vontade de ajeitar a roupa, ou de alongar uma parte do corpo etc.), e desenvolvem o movimento até que este passe do campo cultural para um campo menos objetivo e controlado. Após atingir o ápice desta movimentação, deve-se fazer o caminho de volta para a posição inicial, até silenciá-la. Então, o próximo impulso aparece, e se recomeça o exercício. Não se trata de escolher o impulso a que se vai dar vazão, e sim de se concentrar no primeiro impulso que vier. A respeito desse exercício, Isabel Wolfenson (2022, entrevista não publicada), atriz do 28 Patas Furiosas, comenta:

Penso que o *Ponto Zero* seja um ponto de transição, pois eu não fico no zero, eu vou para o zero para poder ir para o *positivo* e o *negativo*. O *positivo* seria o aspecto *cultural*, ou o que a gente entende como cultural, e o *negativo* é a minha subjetividade profunda, ou aquilo que eu consigo acessar dela, algo de uma outra ordem, talvez mais próximo do inconsciente. Esse exercício de *zerar* o corpo não é uma coisa fácil, é um treino. Também é difícil chegar no *Ponto*

Zero, entender o que ainda está “falando” no seu corpo, entender como eu consigo de fato chegar na subjetividade máxima até que aquilo “pare de falar comigo”.

A diferenciação entre *positivo* e *negativo* mencionada aqui por Wolfenson, ainda está em construção pelo grupo, mas podemos tomar como ponto de apoio a diferenciação que a técnica *Viewpoints*³⁸ realiza para falar do *gesto cotidiano* e do *gesto expressivo*. De acordo com Anne Bogart (2005), o *gesto cotidiano* (ou comportamental), pertence ao mundo concreto do comportamento humano, tal como o observamos em nossa realidade cotidiana. Já o *gesto expressivo*, segundo Bogart (2005, p. 9):

[...] expressa um estado interior, uma emoção, um desejo, uma ideia ou um valor. É abstrato e simbólico em vez de representacional. É universal e atemporal e não é algo que você normalmente veria alguém fazer no supermercado ou no metrô.

Neste caso, o *positivo*, no treinamento do 28 Patas Furiosas, se aproxima do *gesto cultural* para os *Viewpoints* e o *negativo*, ao *gesto expressivo*. Já o *Ponto Zero* estaria localizado em algum lugar entre os dois. Para Wagner Antônio (2022, entrevista não publicada), o *Ponto Zero* também pode estar no espaço em si:

Assim, você pode começar a olhar para o espaço e para as materialidades a partir de novos sentidos, a ponto de entender que talvez o *zero* não esteja em você, mas no espaço, naquele momento. Você se torna um estímulo para aquele espaço e ele vai reagir também. Então, o grande treino do ator e da atriz é, primeiro, encontrar seu *zero*, o “milagre”, o lugar que não existe. Talvez existam meditações que digam que o *zero* existe, o estado pleno. Para mim, não existe esse estado pleno porque ele está sempre sendo atravessado, então o *zero* é um estado de hiper permeabilidade, hiper atenção, é um lugar de obsessão.

Vale dizer que quando Antônio se refere a um estado de “obsessão”, isso diz respeito a uma superatenção e concentração do ator e da atriz focadas nos estímulos que chegam do espaço para o corpo e vice-versa. O exercício da *Oração* é o primeiro passo para aproximar o corpo da sua própria materialidade, percepção que muitas vezes se encontra adormecida. Neste exercício quase impossível de *zerar* os impulsos que atingem o corpo incessantemente, o ator e a atriz se veem na busca por um “milagre” e afloram, assim, o

³⁸ *Viewpoints* é uma técnica de composição de dança que atua como um meio para pensar e agir sobre o movimento, gesto e espaço criativo. Originalmente desenvolvido na década de 1970 pela mestra, artista de teatro e educadora Mary Overlie, o *Viewpoints* tem sido estudado e praticado por décadas no teatro e na dança. A teoria dos seis *Viewpoints* foi adaptada pelas diretoras Anne Bogart e Tina Landau, resultando no delineamento de nove *Viewpoints* “físicos” e cinco “vocais”. Os seis *Viewpoints* de Overlie (espaço, história, tempo, emoção, movimento e forma) são considerados uma maneira lógica de examinar, analisar e criar arte de maneira profunda, enquanto os *Viewpoints* de Bogart são considerados práticas na criação de encenação com atores.

campo da intuição. O exercício da *Oração* busca, portanto, um corpo hipersensibilizado para fazer escolhas e trocas em cena com os outros elementos.

Figura 38 – Foto do exercício da *oração* (ou do *zerar*) praticado no Espaço 28; Da esquerda para a direita: Sofia Botelho (ao centro), Kenan Bernardes, Valéria Rocha, Marcus Garcia e Isabel Wolfenson.

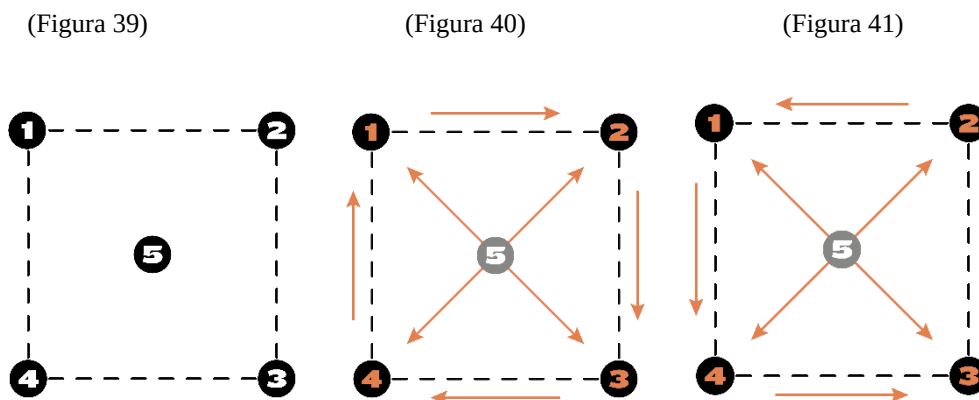


Fonte: Acervo do grupo.

Um outro exercício, que denominamos *Raias*, coloca os corpos em movimento a partir de uma caminhada coletiva de ponta a ponta do espaço, na qual o pulso comum é o que rege o deslocamento dos atores e das atrizes. Na *Dramaturgia de Forças*, as *Raias* acontecem numa caminhada de longa duração dos atores e das atrizes por raias imaginárias no espaço, sem que busquem produzir nenhum tipo de acontecimento e apenas caminhem, inspirados pelo imaginário da água que transpõe obstáculos sem nunca interromper seu fluxo. No entanto, pode haver alguns comandos vindos do diretor para que os corpos se deixem cair no chão e em seguida, cuidadosamente, se levantem e retornem para a caminhada, trazendo consigo os rastros do acontecimento (as quedas).

O exercício das *Raias* se desenvolveu no exercício do *Volante*, jogo que também propõe um deslocamento dos atores e das atrizes no espaço, em fluxo. A diferença é que o *Volante* parte de uma sistematização espacial com cinco pontos de passagem (sendo quatro deles localizados nas extremidades do espaço e um no centro) (**figura 39**), pelos quais os atores e as atrizes devem transitar num mesmo sentido (**figura 40**) até que este seja alterado por alguém (**figura 41**). Quem está no centro pode se deslocar para as extremidades, e uma nova pessoa ocupará o centro. O *Volante* permite que pequenas

relações entre os atores e as atrizes comecem a se estabelecer. Trata-se de um jogo de equilíbrio e desequilíbrio do espaço, em que os corpos atuam como se fossem matérias que são deslocadas a partir da aproximação de um outro corpo, como ímãs que se repelem.



Imagens feitas por Murilo Thaveira.

Outro exercício importante realizado em grupo é o *Cão Farejador*, que inaugura o campo da interação entre o ator, a atriz e as coisas. Como a própria nomenclatura diz, este exercício foi inspirado nos “cães farejadores” da Polícia, os quais se deixam guiar pelo faro em busca de vítimas ou de substâncias ilícitas. Analogamente, no exercício, os atores e as atrizes se deixam atrair pelos elementos no espaço e exploram as suas características até o “fim”, ou até que um outro elemento lhes chame a atenção. Existe uma voluptuosidade de gestos incessantes com os materiais, raspando, se chocando, ou seja, investigando suas possibilidades. Os imaginários, as sensações e os afetos, neste exercício, nascem da fricção entre intérprete e matéria. A pesquisadora e performer Eleonora Fabião chama de “corpo cênico” justamente aquele que se desenvolve na “fricção entre corpos, entre corpo e mundo, entre mundos” (FABIÃO, 2003, p. 32, grifo meu). Para ela:

Porque hiper atento, o corpo cênico torna-se radicalmente permeável. Contra a ideia de corpos autônomos, rígidos e acabados, o corpo cênico se (in)define como campo e cambiante. Contra a noção de identidades definidas e definitivas, o corpo-campo é performativo, dialógico, provisório. Contra a certeza das formas inteiras e fechadas, o corpo cênico dá a ver “corpo” como sistema relacional em estado de geração permanente. O estado cênico acentua a condição metamórfica que define a participação do corpo no mundo.

O “estado de geração permanente” a que Fabião se refere aparece nas ações em fluxo praticadas pelos atores e atrizes nos exercícios do *Cão Farejador*, *Oração* e *Volante*. O fluxo, associado à ideia de *instabilidade* perseguida pelo grupo, não permite que o ator e

a atriz se fechem nas certezas de formas inteiras e rígidas, e se aproxima das ideias de uma arte do acaso, do acidental e do não-intencional das experiências da Neo Vanguarda. O “corpo cênico”, neste caso, surge quando intérpretes estão interessados nas coisas, desejantes das coisas, permeáveis às coisas, permitindo que estas também lhes proponham ações. Neste contexto, é possível identificar traços performativos na atuação praticada no treinamento *Dramaturgia de Forças*, pois “recusa toda a interioridade” (FÉRAL, 2003). Para a pesquisadora Josette Féral (2003, p. 149), “o performer é na unicidade da matéria, na imediatidade do fazer, na urgência da experiência, lá onde o ator é na urgência de um estado”. Neste sentido, o treinamento do 28 Patas Furiosas propõe aos atores e às atrizes uma “urgência da experiência”, mais do que a “urgência de um estado”. Isabel Wolfenson (2021, entrevista não publicada, grifo meu) nos ajuda na compreensão da importância de se “escutar” a matéria dentro do trabalho do grupo:

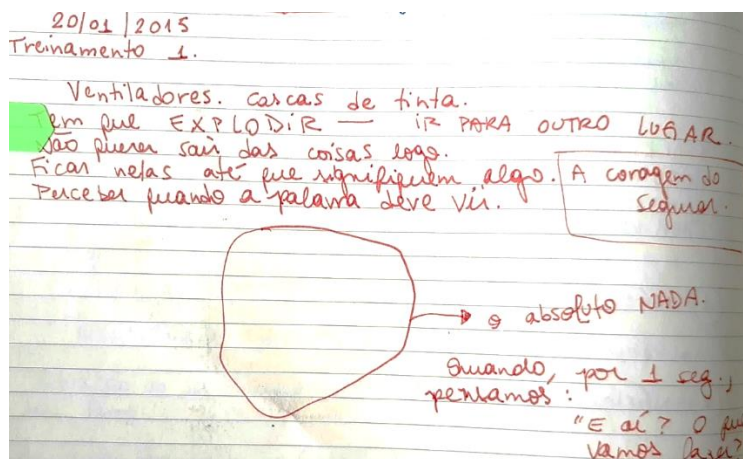
Acho que é preciso se livrar da ideia daquilo que eu *quero* que a matéria fale; por exemplo, eu colo o meu corpo na parede com fita, e eu quero que a fita me ofereça resistência, porque eu imaginei que isso aconteceria, eu imaginei um corpo grudado na parede que quer sair e não consegue. Mas a medida em que eu faço essa ação e meu braço sai facilmente, eu preciso respeitar essa matéria, essa matéria não é uma *utopia*. Eu não vou representar que aquela matéria está me grudando mais do que o tanto que ela me gruda [...]. Escutar é, de verdade, assumir que a força da matéria é maior do que a minha ideia sobre ela.

Cabe, portanto, à atriz, ajustar a intensidade da sua ação à força de uma fita na parede, por exemplo; caso contrário, ela entrará no campo da representação, perdendo a escuta para a matéria. A diferença de naturezas entre elemento humano e não-humano faz com que seja tarefa do ator e da atriz se ajustarem às características das coisas, já que eles podem trabalhar variações de intensidades e as coisas não. Para o pesquisador e cenógrafo Eduardo dos Santos Andrade (2021, p. 168), “essa percepção fenomenológica imprime sempre uma certa *carga de realidade* ao dispositivo que pode se manifestar de várias formas”, sendo a essa carga de realidade das coisas que os atores e as atrizes devem atentar-se.

Para finalizar a apresentação de alguns dos exercícios que compõem o treinamento *Dramaturgia de Forças*, é necessário mencionar o exercício do *Sadhu*, que age na direção oposta à do *Cão Farejador*. O nome *Sadhu* vem do hinduísmo e designa um místico, um asceta, um praticante de ioga ou um monge andarilho. No treinamento do 28 Patas Furiosas, o termo surgiu para identificar momentos em que os acontecimentos reverberam nas camadas internas dos atores e das atrizes, quando são “atravessados” pelas coisas. O

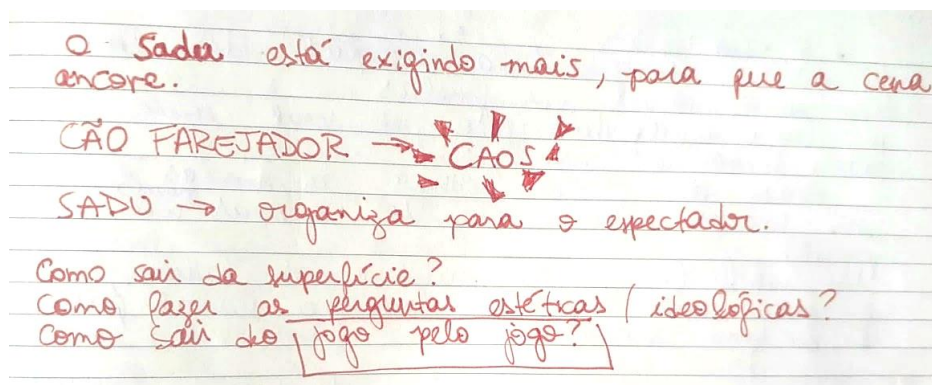
Sadhu não recusa a sua interioridade, pelo contrário, reage à “ação” de seu espaço interno, enquanto o *cão farejador* reage predominantemente aos impulsos externos. O *Sadhu* também pode reagir às materialidades e aos demais jogadores sem, necessariamente, estabelecer contato físico com estes. O *Sadhu* surge quando os fluxos internos do ator e da atriz se concentram para depois explodirem em ações no espaço (**figuras 39 e 40**).

Figura 39 Anotações³⁹ no meu caderno de ensaio sobre o *Sadhu*



Fonte: acervo pessoal

Figura 40 – Anotações⁴⁰ no meu caderno sobre *Sadhu* e *Cão farejador*



Fonte: acervo pessoal

³⁹ 20/01/2015 – Treinamento 1 – Ventiladores. Cascas de tinta. Tem que EXPLODIR – ir para outro lugar. Não querer sair das coisas logo. Ficar nelas até que signifiquem algo. Perceber quando a palavra deve vir. A coragem do segurar. O absoluto nada. Quando por 1 segundo pensamos, “E aí? O que vamos fazer?”.

⁴⁰ O Sadu está exigindo mais, para que a cena ancore. CÃO FAREJADOR – CAOS. SADU – organiza para o espectador. Como sair da superfície? Como fazer as perguntas estéticas/ideológicas? Como sair do jogo pelo jogo?

O conjunto de exercícios descritos até aqui foi praticado intensivamente nas origens do grupo, visando aprimorar a percepção para com as forças que agem no espaço e para treinar uma atuação integrada aos materiais que se desenvolverão nos *vetores*. Nos primórdios do treinamento, atores e atrizes apresentavam certa resistência às práticas, por conta dos inúmeros limites impostos por elas, e recebiam muitas negativas da Direção. Esta considerava necessário descartar procedimentos de atuação mais conhecidos, para se aprofundar na direção da linguagem pesquisada pelo grupo. Eu mesma, em diferentes momentos, apresentava resistências ao treinamento, mas ao mesmo tempo sentia que ele me proporcionava cada vez mais liberdade em cena. Não sem crises e inquietações, no decorrer do treinamento e a cada espetáculo novo, delineava-se mais e mais um campo de atuação que colocava em xeque muitas das ferramentas já conhecidas por nós.

2.5 Do treinamento aos espetáculos

Figura 41 – Imagem do processo de criação de *A Macieira* (2016), no Espaço 28



Fonte: Acervo do grupo

Desde o primeiro espetáculo do grupo (*lenz, um outro*) até o terceiro (*PAREDE*), houve um aprofundamento e uma radicalização da pesquisa da atuação com as materialidades em cena. Se tomarmos o “gráfico” de Michael Kirby (1987) da atuação e não-atuação mencionado no capítulo 1 desta pesquisa, é como se o trabalho dos/das intérpretes do grupo tivesse traçado o caminho na direção de uma não-atuação. Em *lenz, um outro* (**figura 42**) apesar da peça contar com múltiplos elementos (como água, fogo, terra, barro, papelão, ovo etc.), os principais agentes do espetáculo ainda eram o ator/a atriz e o texto do dramaturgo Tadeu Renato. Já na peça seguinte, *A Maceira* (**figura 43**)

a investigação com as coisas se intensificou a ponto de toda a ação inicial da peça ser protagonizada por um imenso tecido vermelho, vigas de madeira, lâmpadas fluorescentes e algumas capas térmicas prateadas – elementos articulados pelos atores e pelas atrizes em uma cena “coreografada”. Neste processo, a encenação enfrentou dificuldades para integrar o trabalho performativo – relacionado às matérias – com os momentos mais dialógicos e dramáticos da peça. Para os atores e as atrizes, era como se alternassem entre um estado teatral e um estado performático. Em *PAREDE* (figura 44) – caracterizada pelo grupo como “peça-instalação” – os *vetores de articulação*, que até então eram praticados somente no treinamento e no processo de construção das peças, foram incorporados à cena como uma forma de atenuar o problema identificado em *A Macieira*, ou seja, a dificuldade de interação entre a instalação e a atuação.

Ao transpor os princípios dos *vetores* para as apresentações, *PAREDE* se tornou um exercício radical de presença para os atores e as atrizes. O roteiro de ações foi incansavelmente ensaiado, mas não havia marcações ou partituras, e os textos falados não contavam com uma forma totalmente fechada, tendo sido criados pelos próprios atores no decorrer dos ensaios. O texto escrito pelo dramaturgo Tadeu Renato para a peça era dito por ele mesmo, em um áudio gravado que atravessava quase todo espetáculo. Na peça, a palavra tornava-se mais um elemento material, produzindo uma constante massa sonora no espaço. Por vezes, os corpos dos atores e das atrizes se confundiam com as demais “esculturas” no espaço. Em outros momentos, havia uma luta entre o animado e o inanimado, como na cena em que atores e atrizes chutavam as paredes do espaço e jogavam seus corpos contra elas repetidamente, para testar a qualidade das paredes. A parede, inanimada, vencia por não se mover, mas os atores e as atrizes, por outro lado, venciam por aumentarem as suas capacidades de percepção, expandindo-as; pois uma coisa é a “ideia” saber que um corpo não move uma parede, e outra coisa é o corpo saber disso.

Houve, portanto, na trajetória da pesquisa do grupo até chegar em *PAREDE*, uma mudança significativa no trabalho da atuação. Ao transportar a lógica dos *vetores de articulação* para a peça, a ação deixou de ser conduzida pelos atores, atrizes, e pelo texto, e passou a nascer do encontro entre corpos humanos, não-humanos e o próprio *sistema espacial*, no momento da apresentação. Passou a haver, assim, uma maior horizontalidade entre atores, atrizes e elementos em cena, o que afetou profundamente o tipo de atuação do elenco.

Figura 42 – Sofia Botelho como Lenz, dentro do “poço”, em apresentação de *lenz, um outro* em 2014, no Espaço 28. Foto: Helena Wolfenson



Fonte: acervo do grupo

Figura 43 – *A Macieira* (2016) no Centro Cultural São Paulo; o ator Murilo Thaveira encontra-se no centro da cena. Foto: Helena Wolfenson



Fonte: acervo do grupo

Figura 44 – Atores, atrizes e público em *PAREDE* (2019), no Espaço 28. Foto: Helena Wolfenson



Fonte: acervo do grupo

Diante desta breve retrospectiva dos espetáculos que compõem a *Trilogia da Instabilidade*, à luz da pesquisa da atuação relacionada às coisas, vem à mente a frase do artista Robert Morris sobre o lugar dos objetos na exposição *Bodyspacemotionthings*, em que ele diz: “o objeto não se tornou menos importante, ele se tornou menos auto importante” (Morris, 1966, p. 20, tradução nossa, grifo nosso). Neste caso, se substituirmos a palavra “objeto” por “ator” ou “atriz”, tem-se uma analogia do que ocorreu com os e as intérpretes ao longo dos espetáculos do 28 Patas Furiosas: nos tornamos *menos auto importantes*. Como atriz, a sensação num primeiro momento foi a de uma certa perda do “meu” campo de trabalho para as matérias, que ganhavam mais espaço nas peças do grupo, ao passo em que o protagonismo dos atores e das atrizes diminuía. Eu não atuava mais apenas a partir dos impulsos e dos desejos ligados à esfera humana; agora me percebia como parte de um universo repleto de coisas tão atuantes quanto eu, isto é, o mundo das *matérias vibrantes*, para usar o termo de Jane Bennet (2010) que desenvolverei mais adiante.

Esta percepção da qualidade ativa das coisas pode nos levar a questionar, enquanto humanidade, se não deveria ser esta a ética a reger a nossa experiência no mundo. As lideranças indígenas, antropólogos/as e pesquisadores/as ligados ao Pós-humanismo e ao Novo Materialismo vêm tentando chamar a nossa atenção justamente para a relação com

os elementos não-humanos. A partir daí temos a possibilidade de nos perceber menos *auto importantes*, menos autossuficientes e com um menor poder sobre as coisas. Parece então importante considerarmos os elementos não-humanos tanto quanto os humanos nos estudos políticos, científicos, filosóficos e artísticos, uma vez que estes se fazem presentes em todas as esferas de nossas vidas.

Capítulo 3 – As coisas que agem

3.1 Novas perspectivas sobre as coisas

Após investigar, até o momento, diferentes formas de relacionamento entre os elementos humanos e não-humanos na cena, tanto a partir de um panorama histórico, como tendo por referência os procedimentos criativos do 28 Patas Furiosas, parece necessário trazer para o corpo desta pesquisa algumas das correntes de pensamento recentes que invertem a visão antropocêntrica. Essas correntes apontam para uma participação fundamental dos elementos não-humanos nos rumos da política e da ecologia no século XXI. Tomando por base alguns autores e algumas autoras ligados e ligadas a essas linhas de pensamento, retomarei as questões sobre a comunhão do/da intérprete com os elementos não-humanos na cena a partir dos trabalhos artísticos de Lia Rodrigues (Brasil), 28 Patas Furiosas, Elisabete Finger (Brasil) e Phia Mènard (França). Para além dos procedimentos de criação, estes trabalhos artísticos serão abordados no que diz respeito à maneira pela qual suas cenas questionam nossas relações com as coisas e trazem novas perspectivas sobre estas questões.

3.1.1 O Antropoceno e suas críticas

Os pesquisadores e as pesquisadoras não conseguem localizar precisamente a data de início⁴¹ do Antropoceno, termo criado pelos cientistas Paul Crutzen e Eugene Stoermer (2000) para indicar a atual Era Geológica que substituiu o Holoceno, na qual as atividades humanas tornaram-se o fio condutor dos sistemas geofísicos da Terra. O Antropoceno é uma categoria analítica que identifica a mutação no clima e na Ecologia como decorrência da força geológica destrutiva que os humanos exercem na Terra, e que para o antropólogo francês Bruno Latour (2017 *in* LUCIANO, 2020, p. 66), resulta em “uma profunda mutação de nossas relações com o mundo”. Os principais fenômenos que decorrem dessas mutações são o aquecimento global, as secas generalizadas, o derretimento glacial e a elevação dos mares, “resultante da emissão de gases de efeito estufa na atmosfera nos últimos séculos, com um ápice durante a revolução industrial e a grande aceleração do Século XX.” (DEMOS, 2018, p. 542).

⁴¹ Os candidatos mais prováveis para demarcar o início do Antropoceno parecem ser os resíduos radioativos, os anos do pós-guerra e o início dos testes nucleares. Certos autores falam da Revolução Industrial ou mesmo do início da chegada dos europeus nas Américas e Áfricas (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2017, p. 19-20).

Latour (2016, *in* LUCIANO, 2020, p. 65) caracteriza o termo “Antropoceno” como “um ciborgue que mistura geologia, filosofia, teologia e ciência social”, pois ao analisar os seus fenômenos, as fronteiras que separam a Natureza da Cultura, ou a Ecologia da Antropologia, se fundem. Para Fernando Limo Luciano (2020), o aquecimento global, por exemplo, não pode ser compreendido como um fato nem cultural, nem natural, pois trata-se, antes, de um fenômeno histórico, já que “o clima é produto de vinculações entre diferentes espécies ao longo do tempo” (CHAKRABARTY, 2009, *in* LUCIANO, 2020, p. 76).

No entanto, alguns pesquisadores e algumas pesquisadoras, dentre eles o crítico, historiador da arte e professor T. J. Demos (2018), problematizam o conceito de “Antropoceno”. Para Demos, o problema está no prefixo “antropos” (do grego *ἄνθρωπος*, humano), pois este convida a uma universalização da causa dessas desastrosas transformações ambientais, tratando-as como se resultassem das atividades realizadas pela espécie *Homo Sapiens* como um todo na Terra, escondendo a participação desigual nas origens das mudanças climáticas, sobretudo as intensas ações exploratórias que alimentam (e das quais se alimenta) o sistema capitalista. Para Demos, os “países desenvolvidos e as corporações transnacionais (mais do que povos indígenas ou nações subdesenvolvidas) têm desempenhado papéis desproporcionais nessa ruptura.” (DEMOS, 2018, p. 542). O autor defende que quando se assume que o agente da transformação ambiental é a espécie humana, acaba-se negando percepções políticas e potenciais mobilizações ativistas.

Surgem, deste modo, termos alternativos para delinear os aspectos politicamente significantes nas discussões sobre o desenvolvimento ambiental: a feminista pioneira em *sci-fi* e estudos da ciência, Donna Haraway (2019), por exemplo, propõe o termo “Capitaloceno”, como sendo um “sistema econômico político voraz que não conhece limites, um sistema em que a vida humana, a vida de outras criaturas, a beleza e a riqueza da própria terra são tidas como meros recursos e externalidades” (HARAWAY *in* DAVIS; TURPIN, 2015 *in* JOHAS, 2020, p. 145-146).

Haraway (2019) propõe ainda um outro termo, o *Cthuluceno*, inspirado no monstro *Cthulu*, uma entidade cósmica criada pelo escritor norte-americano H. P. Lovecraft em 1926, um monstro híbrido repleto de tentáculos, antenas e dedos. A proposição de Haraway parte deste ser retirado do universo da ficção científica para propor um imaginário menos binário e mais “tentacular” sobre a nossa época, a qual

considera marcada por interações múltiplas entre espécies. A autora identifica, no mundo atual, o fracasso das promessas de progresso moderno e busca, em seu livro *Seguir con el problema* (2019), práticas não-deterministas e “erupções de vitalidade inesperada nas ruínas capitalistas” (p. 69, tradução nossa); desse modo, a autora (p. 87, tradução nossa) questiona o conceito do “antropoceno”, que para ela trata-se de:

um termo que adquire mais significado e utilidade para intelectuais de regiões e classes abastadas, não uma expressão idiomática para o clima, a meteorologia, a terra ou o cuidado do campo em vastos setores do mundo, especialmente – mas não apenas – entre as populações nativas.⁴²

De fato, a visão totalizante de *humano* contida no termo Antropoceno, não considera a relação que os povos originários estabelecem com a natureza, as coisas e os animais. Para o povo Krenak, por exemplo, aquilo que para os economistas é tido como um “recurso”, como os rios ou as montanhas, “é um avô, uma pessoa” (KRENAK, 2019, p. 40). Segundo o povo Krenak, a divisão entre humano e natureza é inexistente, pois não se concebem sem essa conexão e profunda comunhão com a terra. O líder indígena Ailton Krenak, em seu livro *Ideias para adiar o fim do mundo* (p. 16), escreve que, por termos sido “embalados com a história de que somos humanidade [...] fomos nos alienando desse organismo de que somos parte, a Terra, e passamos a pensar que ele é uma coisa e nós, outra: a Terra e a humanidade”. Krenak (p. 19) exemplifica de que forma alguns povos originários (con)vivem com os elementos não-humanos:

No Equador, na Colômbia, em algumas dessas regiões dos Andes, você encontra lugares onde as montanhas formam casais. Tem mãe, pai, filho, tem uma família de montanhas que troca afeto, faz trocas. E as pessoas que vivem nesses vales fazem festas para essas montanhas, dão comida, dão presentes, ganham presentes das montanhas. Por que essas narrativas não nos entusiasmam? Por que elas vão sendo esquecidas e apagadas em favor de uma narrativa globalizante, superficial, que quer contar a mesma história para a gente?

Para o autor, quando a natureza é “despersonalizada”, isto é, quando o ser humano tira do rio e da montanha os seus sentidos, estes se tornam resíduos da atividade industrial extrativista, que, por sua vez, exclui as formas de organização que não estão integradas ao mundo da mercadoria, pondo em risco todas as outras formas de viver (KRENAK, 2019, p. 50). Donna Haraway defende que para encarar um tempo de urgências, mortes e extinções massivas como o que vivemos, ao invés de sermos fatalistas, devemos “permanecer no problema”, e “aprender a estar verdadeiramente presentes [...] como

⁴² No original: “un término que adquiere más significado y utilidad para intelectuales de regiones y clases adineradas, no es una expresión idiomática para el clima, la metereología, la tierra o el cuidado del campo en vastos sectores del mundo, especialmente – pero no solo – entre los pueblos indígenas”.

animais mortais entrelaçados em miríades de configurações inacabadas de lugares, tempos, materiais e significados⁴³ (HARAWAY, 2019, p. 20, tradução nossa). Ela coloca, ainda, que “continuar com o problema requer gerar parentescos raros: precisamos uns dos outros em colaborações e combinações inesperadas, em pilhas de compostagem quente⁴⁴” (p. 24, tradução nossa). Tanto Haraway quanto Krenak nos retiram de um pessimismo crônico causado por um conformismo com o iminente “fim do mundo” e nos convidam a abandonar a perspectiva antropocêntrica para pensar arranjos multiespécies⁴⁵ que incluam as pessoas. A fim de contestar a primazia secular que damos a uma única espécie (os humanos) e no intuito de nos fazermos presentes nesse tempo, precisamos, segundo eles, *pensar-com* (para utilizar o termo da autora) os seres não-humanos que compartilham deste mesmo mundo. Krenak (2019, p. 31) sintetiza da seguinte forma:

[...] nós não somos as únicas pessoas interessantes no mundo, somos parte do todo. Isso talvez tire um pouco da vaidade dessa humanidade que nós pensamos ser, além de diminuir a falta de reverência que temos o tempo todo com as outras companhias que fazem essa viagem cósmica com a gente.

Ao trazer as reflexões, tanto de Krenak quanto de Haraway, para o universo teatral, amplia-se a discussão em torno de uma “cena não-antropocêntrica”, a fim de deslocar a soberania humana e sua forma “unilateral” de extrair sentido das coisas. Deste modo, aproximar o “pensamento tentacular” de Donna Haraway à arte do ator e da atriz do *Cthuluceno* pode ajudar a pensar uma cena que deixe de privilegiar a figura humana em prol dos elementos não-humanos. Da mesma forma que refletir sobre como as visões dos povos indígenas que estabelecem uma relação específica com o *outro*, pode vir a alimentar o imaginário do ator e da atriz na criação de poéticas entrelaçadas às outras existências. Tudo isso levanta questões sobre de que maneiras podemos nos libertar da tal “vaidade humana”, mencionada por Krenak, em tempos que clamam pela percepção das tantas outras “companhias que fazem essa viagem cósmica com a gente” (p. 31). Ao mesmo tempo, podemos nos perguntar sobre como horizontalizar a presença das coisas na criação cênica, uma vez que somos nós, os *Homo Sapiens*, que estamos à frente da

⁴³ No original: *aprender a estar verdaderamente presentes [...] como bichos mortales entrelazados em miríadas de configuraciones inacabadas de lugares, tempos, matérias, significados.*

⁴⁴ No original: *requiere generar parentescos raros: nos necesitamos reciprocamente em colaboraciones y combinaciones inesperadas, em pilas de compost caliente.*

⁴⁵ Agitando-se contra o discurso do Antropoceno, os estudos multiespécies envolvem escrever e fazer cultura de um modo a compreender as espécies como agentes emaranhados que juntos uns com os outros, constituem mundos comuns. As espécies envolvem uma multidão, portanto, estudos multiespécies envolvem praticar a arte de perceber e uma imersão apaixonada na vida dos outros. (KIRKSEY in BRAIDOTTI e HLAVAJOVA, 2018).

criação; e ainda: como propor essa discussão para um público formado por seres humanos, instigando a plateia a assistir àquilo e àqueles que não costuma enxergar?

3.1.2 O Híbrido

Os debates em torno do Antropoceno têm sido assimilados no discurso das Humanidades e das Artes, em práticas culturais, na produção de artistas, em exposições e em publicações específicas sobre o assunto, a ponto do crítico T. J. Demos (2018) alertar para um modismo no uso do termo, o que para ele é feito, muitas vezes, de formas acríticas e superficiais, podendo resultar em outra maneira de mercantilização da natureza. Estas teorias que se propõem a repensar o posicionamento do humano se encontram na chamada corrente *pós-humanista* na filosofia e na ciência, na qual se “pensa o emaranhamento da matéria humana e não humana em um sentido mais amplo; de figuras de cordas⁴⁶ (Donna Haraway, 2016), à Teoria do Ator-Rede (Bruno Latour), dentre outras” (STAELPAERT; BAARLE; KARREMAN, 2021, p. 3).

Para o campo de pesquisa pós-humanista, é fundamental destacar a importância que teve a Teoria do Ator-Rede (*ANT – Actor Network Theory*), desenvolvida entre os anos de 1980 e 1990 por Bruno Latour ao lado dos sociólogos Michel Calon e John Law. Influenciados pelo pensamento pós-estruturalista, os pesquisadores analisaram a atividade científica atribuindo agência a entidades não-humanas, e desafiaram a relação causal entre o sujeito (quem atua) e o objeto (o que é “atuado”). Nesta Teoria, as entidades atingem sua forma como consequência das relações nas quais elas estão envolvidas, isto é, elas são “performadas *em, por e através* dessas relações” (LAW *apud* ANDRADE, 2021, p. 161). A teoria em sua amplitude não trata somente da relação do humano com as coisas, mas o que pode ser interessante perceber é que, na relação entre sujeito e objeto, as coisas são mais do que ferramentas, pano de fundo ou palco em que atores sociais

⁴⁶ As figuras de cordas surgem do jogo conhecido como “cama de gato”, no qual os jogadores se utilizam de um barbante emaranhado nas mãos para criar diferentes “tranças” e desenhos envolvendo barbante e mãos que é passado de um jogador a outro. Donna Haraway realiza uma pesquisa sobre as origens e possibilidades deste jogo em diferentes culturas, e as utiliza para pensar o mundo da ficção científica. Para ela: “essas figuras de barbante são pensadas como práticas, bem como práticas pedagógicas e performances cosmológicas. Alguns pensadores Navajo descrevem a figura de cordas como um tipo de padrão para restaurar *hózhó*, um termo traduzido imperfeitamente para o inglês como harmonia, beleza e relações corretas do mundo, incluindo relações corretas de humanos e não humanos [...]. Os jogos de figuras de cordas são práticas de erudição, retransmissão, pensamento e adaptação em composições semióticas materiais. Como SF (ficção científica), a cama de gato é um jogo de padrões de retransmissão, de uma mão, ou par de mão, ou bocas e pés, ou outros tipos de coisas tentaculares, parando para receber algo de outro e, em seguida, retransmitindo adicionando algo novo, propondo outro nó, outra teia. Ou melhor, não são as mãos que dão e recebem exatamente, mas os padrões, as padronizações”. (HARAWAY, 2013, p. 9).

humanos desempenham os papéis principais. Os objetos têm agência, o que significa “estar associado de tal modo que fazem outros atores fazerem coisas” (LATOUR, 2012, p. 158). Segundo o cenógrafo e pesquisador Eduardo Andrade (2021), a Teoria do Ator-Rede “desloca a centralidade do sujeito em favor da percepção de uma ampla rede de afecções e micro performances operadas por forças e vetores de diferentes naturezas” (ANDRADE, 2021, p. 170). Assim, a ruptura com os dualismos presentes na superfície do pensamento científico – como cultura/natureza, humano/não-humano, contexto/conteúdo, macro/micro, local/global etc. – está indicada no próprio nome dado à teoria, que considera que tanto o “ator” humano como o não-humano se constituem em rede, isto é, nessa inserção eles adquirem identidade e sentido expressivo e material. Para Latour e seus colegas, a realidade, portanto, precisa ser explicada articulando esse emaranhado, sem isolacionismos que enfatizam apenas um ou outro. O humano não é nem vítima do processo, nem um protagonista autônomo em ação. Para Latour (2012), por exemplo, um homem (sujeito) com uma arma (objeto) não é um sujeito com um objeto, mas um novo híbrido, uma nova entidade “homem-arma”.

A entidade “homem-arma” de Bruno Latour tem um forte apelo cênico. No universo teatral clássico, a fusão do humano com o não-humano gerando um terceiro elemento costuma se dar, principalmente, na caracterização de personagens com figurinos, adereços, próteses, perucas, máscaras etc. Como foi abordado no início do primeiro capítulo quando observados os objetos no teatro de Stanislavski, os elementos não-humanos se conectam aos corpos dos atores e das atrizes para potencializarem suas expressões, sem os removerem da posição de protagonistas da ação. Já no terreno da atuação com as coisas, é interessante buscar por outras formas de fusão entre os elementos humano e não-humano. A ideia de seres híbridos pode ampliar as possibilidades de diálogo entre o ator, a atriz e as coisas, levando em conta tanto a ação do humano sobre as coisas, como a das coisas sobre o humano. Desse modo, seriam as novas dimensões, formas e características adquiridas por esta identidade híbrida que definiriam a sua forma de existir, se deslocar ou de interagir com o espaço e com as coisas. Isso leva à seguinte questão: se seria possível pensar uma “identidade” ou um “híbrido” em que a lógica humana deixasse um pouco o controle, adentrando um outro fluxo. Para pensar a esse respeito, não se pretende, aqui, entrar no amplo campo da robótica, nem no universo da arte e da tecnologia, pois isso seria material para um outro estudo. O intuito é permanecer no trilho das possibilidades mais artesanais da cena. Para tanto, serão narradas quatro

diferentes experiências cênicas (em dança, teatro e performance), as quais tive a oportunidade de assistir, e para tanto farei alguns depoimentos em primeira pessoa.

O mais recente espetáculo da Lia Rodrigues Companhia de Danças, *Encantado* (2021), traz múltiplas possibilidades de construção e desconstrução de seres *híbridos*, formados pelos corpos dos bailarinos e das bailarinas, junto com 140 cobertores. No espetáculo, surgem figuras que passeiam, tanto pelo imaginário ameríndio, afro-brasileiro, ou da cultura *pop*, como por um universo mais fantástico, com seres que poderiam ter sido descritos por Donna Haraway. Assistindo àquele “desfile”, por vezes me esquecia de quem movia quem, se eram os cobertores que animavam os corpos dos bailarinos, ou se seria o contrário, levando-me a perguntar: *quem “dança” quem?* Os onze intérpretes criadores se movimentavam sem pressa em meio ao mar de estampas dos cobertores dos quais se constituíam os seres “encantados”, numa fusão tal que não se podia mais diferenciar bailarino e bailarina de cobertor. O encontro proposto entre coisas e humanos no espetáculo desloca a percepção do espectador e da espectadora de forma tal que para estes nem os humanos e nem os cobertores permanecem os mesmos (**fig. 45, 46, 47**). Aqui estou remetendo a uma percepção como espectadora e não necessariamente à relação desierarquizada de ação de um (cobertor ou ator/atriz) sobre o outro (ator/atriz ou cobertor) no processo de criação.

Figura 45 – Espetáculo *Encantado* (2021), da Lia Rodrigues Companhia de Danças (foto 1);



Foto de Sammi Landweer.

Figura 46 – Espetáculo *Encantado* (2021), da Lia Rodrigues Companhia de Danças (foto 2);



Foto: Sammi Landweer.

Figura 47 – Espetáculo *Encantado* (2021), da Lia Rodrigues Companhia de Danças (foto 3);



Foto: Sammi Landweer.

Em uma crítica do espetáculo publicada na *Revista Caju*⁴⁷, a pesquisadora Adriana Pavlova (2022, grifos nossos) descreve um determinado momento do processo de criação:

Em certa altura do processo criativo, no entanto, Lia, bailarinos [...] e a dramaturgista Silvia Soter se viram desafiados por um material tão maleável que parecia ter vida própria. Só ensaios exaustivos e muita contagem por trás de cada movimento conseguiram domar os cobertores, fazendo com que a plateia de *Encantado* veja um trabalho orgânico, no qual, com a maior naturalidade e simplicidade, bailarinos se transformam em animais ou em seres bizarros sempre envoltos nos tecidos.

É interessante notar como no processo criativo de *Encantado* ocorre uma espécie de imposição do humano sobre o não-humano, pois, de acordo com Pavlova, para a construção das figuras, bailarinos e bailarinas tiveram de “domar” os cobertores que pareciam ter “vida própria”. As materialidades aparecem como forças fundamentais em muitos dos espetáculos do repertório da Lia Rodrigues Companhia de Danças, e sua forma de trabalho com elas compreende um conjunto de técnicas e procedimentos de manejo para chegar à espetacularidade almejada. Em entrevista não publicada, concedida ao coletivo teatral 28 Patas Furiosas em novembro de 2020 (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=BwKKRZz1TYU>), a coreógrafa faz um relato do processo com as “poeiras coloridas” (ou temperos) presentes em seu espetáculo *Para que o céu não caia* (2016), que caminha nesta mesma direção:

É todo um processo de construção de uma técnica. Então no caso de “Para que o céu não caia” tem uma técnica de, por exemplo, quando você sopra de um jeito determinado, aquela poeira fica de um jeito determinado. Para isso, eu preciso soprar mil vezes até que eu ache o jeito de soprar. Nós achamos juntos e é sempre o mesmo, para formar aquela imagem. Senão não vai dar certo [...]. É milimetricamente. No máximo possível, a gente tenta dominar aquela matéria que a gente trabalha. Como é que ele cai (o pó), depois como é que a gente dança com aquele chão instável, e a figura que fica no chão com aquele pó, é sempre a mesma. É sempre o mesmo, tudo.

Vê-se, assim, que o tipo de espetacularidade perseguido por Lia Rodrigues em seu trabalho pressupõe um domínio da materialidade por parte dos humanos que se contrapõe ao momento da fruição do espetáculo, quando ocorre uma fusão entre humanos e não-humanos. Identifico que a Teoria do Ator-Rede, neste caso, estaria mais vinculada aos efeitos da cena do que ao processo de criação, já que a obra propõe uma experiência estética transformadora no trato com as coisas, mas não necessariamente um processo criativo transformador neste mesmo sentido. Pode-se identificar esta como uma dentre as diversas possibilidades de criação que envolvem humanos e coisas na cena, o que leva a

⁴⁷ Acessível em <http://revistacaju.com.br/2022/04/07/a-alegria-de-outros-mundos-possiveis/>.

uma busca por teorias e práticas nas quais a matéria exerça um papel mais ativo na criação.

3.1.3 O problema do agir

O Novo Materialismo é um campo de pesquisa que se propõe a pensar o papel e o *status* das coisas nos debates filosóficos e políticos – e que também pode nos ajudar a refletir sobre o papel das coisas na cena. Tendo florescido nas últimas décadas, as ideias presentes no Novo Materialismo, assim como a Teoria do Ator-Rede, abandonam o dualismo entre objeto e sujeito presente nas correntes modernas e humanistas de pensamento. Mas o Novo Materialismo parece ir para além ou aquém do objeto e da forma, em direção à matéria. Entende-a como uma força dinâmica e pouco explorada, e rejeita as concepções que predominaram na história das humanidades que encaram “a matéria como o ‘outro’ da cultura, ou vista como um contexto passivo para as ações humanas”⁴⁸ (BAARLE, STAELPERT, KARREMAN, 2021, p. 177, tradução nossa).

A teórica e filósofa política norte-americana ligada ao Novo Materialismo, Jane Bennett, em seu livro, *Vibrant Matter – A Political Ecology of Things* (2010), coloca em questão o “hábito de separar o mundo em matéria monótona (isso, coisas) e vida vibrante (nós, seres)”⁴⁹ (p. vii, tradução nossa). A autora deseja “fazer uma refeição com as coisas deixadas de fora da festa da teoria política feita no estilo antropocêntrico”⁵⁰ (p. ix), sugerindo que “as respostas políticas aos problemas públicos mudariam se levássemos a sério a vitalidade dos corpos (não-humanos)”⁵¹ (p. viii). Em sua obra, a autora destaca o papel ativo das coisas não-humanas na vida pública, para “tentar dar voz a um *Thing Power* (‘poder das coisas’)”⁵² (p. 2). O uso da palavra “*power*” aqui revela a conexão com outros movimentos de transformação social, revelando também para o tratamento com as coisas um projeto político e filosófico que repense a matéria normalmente tida como passiva, crua, bruta (burra?) ou inerte.

A palavra “*power*” também nos ajuda a entender o que Jane Bennett pretende ao tratar de uma “vitalidade não humana”. Ao longo do livro a autora aborda a ação e a

⁴⁸ Do original: “matter as either the ‘other’ of culture or imagined as a passive context for human actions”.

⁴⁹ Do original: “This habit of parsing the world into dull matter (it, things) and vibrant life (us, beings)”

⁵⁰ Do original: “I will try to make a meal out of the stuff left out of the feast of political theory done in the anthropocentric style”.

⁵¹ Do original: “How would political responses to public problems change were we to take seriously the vitality of (nonhuman) bodies?”

⁵² Do original: “Try to voice a Thing Power”.

vibração próprias dos elementos não-humanos ou não-exatamente-humanos, isto é, a capacidade dos alimentos, mercadorias, efeitos climáticos, metais, células-tronco, eletricidade, comida, lixo etc. de serem agentes ou forças com trajetórias, propensões ou tendências próprias. Ela afirma que “as coisas como tais não apenas permitem ou impedem os seres humanos de fazer algo, mover-se ou agir, mas as coisas se movem e agem elas mesmas⁵³” (BENNETT *apud* STAELPAERT; BAARLE; KARREMAN, 2021, p. 12, tradução nossa). É nesse sentido que o conceito *Thing Power* ajuda a diferenciar o *objeto* da *coisa*. Para Bennett, os *objetos* são a maneira como as coisas aparecem para um sujeito (com um nome, identidade, um modelo etc.), e o termo *coisa* designa o momento em que o objeto se torna um *outro* sujeito, por exemplo, “quando a lata de sardinha olha para trás, quando o ídolo mudo fala, quando o sujeito experimenta o objeto como estranho [...]”⁵⁴ (BENNETT, 2010, p. 2, tradução nossa). Ela complementa (p. xvi):

Thing Power aponta para a estranha capacidade de itens comuns, feitos pelo homem, de excederem seu status de objetos e manifestarem traços de independência ou vitalidade, constituindo o exterior de nossa própria experiência. Observo como objetos encontrados [...] podem se tornar coisas vibrantes com uma certa eficácia própria, talvez em um grau pequeno, mas irreduzível de independência das palavras, imagens e sentimentos que elas provocam em nós.⁵⁵

Do ponto de vista da *Thing Power*, as coisas deixam de ser objetos à “espera” por serem animados pelos sujeitos, e tornam-se elementos com vibração e agência próprias. Para pensar o *Thing Power*, Bennett se apoia na teoria de Bruno Latour sobre os *actantes*, definidos como fontes de ação humanas, não-humanas, ou, na maioria das vezes, uma combinação entre ambas, isto é, “todos os elementos que têm eficácia, que podem fazer coisas, têm eficiência suficiente para influenciar, produzir efeitos, alterar o curso dos acontecimentos⁵⁶” (BENNETT, 2010, p. viii, tradução nossa).

A ideia de *Thing Power* leva à reflexão sobre quando, na cena, a figura humana abdica de impor seu desejo sobre as coisas e considera que estas, como actantes, também

⁵³ Do original: *Things as such not only enable or prevent human beings to do something, to move or to act, things move and act themselves.*

⁵⁴ Do original: *the moment when the object becomes the Other, when the sardine can looks back, when the mute idol speaks, when the subject experiences the object as uncanny [...].*

⁵⁵ Do original: *Thing-power gestures toward the strange ability of ordinary, man-made items to exceed their status as objects and to manifest traces of independence or aliveness, constituting the outside of our own experience. I look at how found objects [...] can become vibrant things with a certain effectivity of their own, a perhaps small but irreducible degree of independence from the words, images, and feelings they provoke in us.*

⁵⁶ Do original: *it is that which has efficacy, can do things, has sufficient coherence to make a difference, produce effects, alter the course of events.*

podem definir ou propor ações. As teorias do Novo Materialismo convidam, portanto, a dar “um passo atrás” (ou adiante?) para observar o entorno e perceber como as coisas atuam, e para compreender o Ser Humano como parte desta ação.

Na peça-instalação *PAREDE* (2019) a primeira instrução dada a plateia pela atriz Valéria Rocha era a seguinte:

Peço que ao entrar, a gente tome cuidado com todos os materiais. Os materiais animados e os materiais inanimados. Lembrando que animado é tudo aquilo que tem *anima*, em Latim, alma. Lá dentro, tem muitos materiais inanimados, como tijolos, cabos, papéis, então é preciso tomar cuidado para não quebrar esses materiais pois não temos verba para repor. Mas também é preciso tomar cuidado com os materiais animados, ou seja, eu, a Audrey, a Tina, todos nós, e há quem diga que as plantas, os insetos... Tem muito pó inanimado lá dentro, e é preciso tomar cuidado para que ele não atinja os nossos pulmões animados e nos deixem desanimados.⁵⁷

Estas instruções apresentavam um conteúdo programático que vai ao encontro das ideias de *actante* e *Thing Power*. Ao receber essas informações, o público tem a chance de adentrar a experiência cênica munido de uma percepção que não se restringe aos elementos humanos, mas passa a considerar os demais elementos como atuantes do jogo, ou como *actantes*. Buscava-se criar um pacto de que ali todos os corpos “importavam”, e que nem os corpos “animados”, nem os corpos “inanimados”, poderiam correr o risco de se quebrarem, ou de se machucarem.

Em outro momento da peça *Parede*, atores e atrizes posicionavam papéis contendo os títulos dos capítulos, em frente aos refletores. Em poucos instantes, o calor da lâmpada se intensificava a ponto de queimar os papéis, produzindo neles dois círculos fumegantes. Essa ação era repetida algumas vezes com outros papéis, de modo que, por um certo tempo, o público se via diante da performance realizada pelos *actantes* papel, luz e fogo, que naquele momento se destacavam mais do que o ator ou a atriz. Mas aqui vale salientar que, embora tenham sido mãos humanas que colocaram os papéis nos refletores, a ação é continuada pelos *actantes*, e os/as intérpretes dão o foco e o tempo necessários para que esse acontecimento se instaure (**fig. 48**). No entanto, saber quem anima, quem movimenta e quem age sobre o outro parece ser um problema que a cena e a atuação com as coisas precisam se colocar.

⁵⁷ Trecho do espetáculo *PAREDE* (2019).

Figura 48 – Imagem da peça *Parede*, onde se vê o papel sendo queimado pelo refletor (à esq.) e ao lado, o ator Murilo Thaveira (à dir.). Foto: Helena Wolfenson



Fonte: acervo do grupo

Apesar de considerar este problema como uma barreira difícil de solucionar, ele pode se estabelecer como um trampolim para a pesquisa ao estimular a busca por respostas possíveis. Existe uma rede de ações e reações na qual é difícil determinar quem age primeiro, e, se este é o centro do problema na cena, também o é na vida, uma vez que é possível ver a natureza agir sobre o humano, deslocando-o como única força ativa. Por ser um problema da ação, é também um problema da atuação e, portanto, ver a tensão deste problema instaurada em cena sem uma falsa resolução pode ser entendido como a própria afirmação do atual momento.

Um exemplo da instauração de um problema semelhante pode ser visto no espetáculo *Contos Imorais - Parte 1: Casa Mãe*⁵⁸ (2017), de Phia Mènard, performer francesa que tem como uma de suas bases artísticas a arte do malabarismo. O espetáculo traz uma situação na qual a determinação de quem é o agente e quem é “agido” ficam suspensas. Vê-se a performer vestida como uma deusa grega futurista, junto a um papelão gigante que forra o palco de ponta a ponta e é entrecortado em diversas partes, remetendo

⁵⁸ Para assistir ao teaser do espetáculo, ver link: <https://mitsp.org/2020/contos-imorais-parte-1-casa-mae/>

às dobras de um origami em escala ampliada. Por meio de instrumentos que a ajudam a dar sustentação para a construção, somado ao uso de muita fita adesiva e até mesmo de uma serra elétrica, a performer monta planos, relevos e volumes com o papelão, numa construção arquitetônica que vai se revelando uma réplica barata do Partenon de Atenas.

Durante os 90 minutos do espetáculo, o público acompanha, em tempo real, a luta entre a performer e o material, a partir de um jogo essencialmente físico que passa por momentos de suspense e de alívio, pois a casa várias vezes escorrega para o lado errado, e quando isso acontece, cai sobre a performer, prendendo-a lá dentro. Sendo, ao mesmo tempo, uma operária e uma operadora da cena, Mènard não vence a batalha com a matéria de antemão, pois apesar de ela estar dominando o papelão, a vontade do objeto também a domina por certo tempo. Sem nunca se utilizar de palavra alguma, Mènard permite que outros mecanismos, nem sempre acionados diretamente por ela, protagonizem o espetáculo. Existe um momento específico que deixa o público em estado de suspensão, quando, após terminar a construção da casa de ponta cabeça, a performer tem de virá-la. Neste momento, a imensa construção fica equilibrada em uma instabilidade tal que, quando finalmente para em pé, provoca uma comoção na plateia. Vale destacar que a formação circense de Phia remete tanto às variedades futuristas (mas aqui com a instauração de um único acontecimento), como também aos exercícios de domínio da matéria que vimos desde a Bauhaus.

Figura 49 – Phia Mènard e a casa destruída em cena de “Contos Imorais – Parte 1: Casa Mãe”;

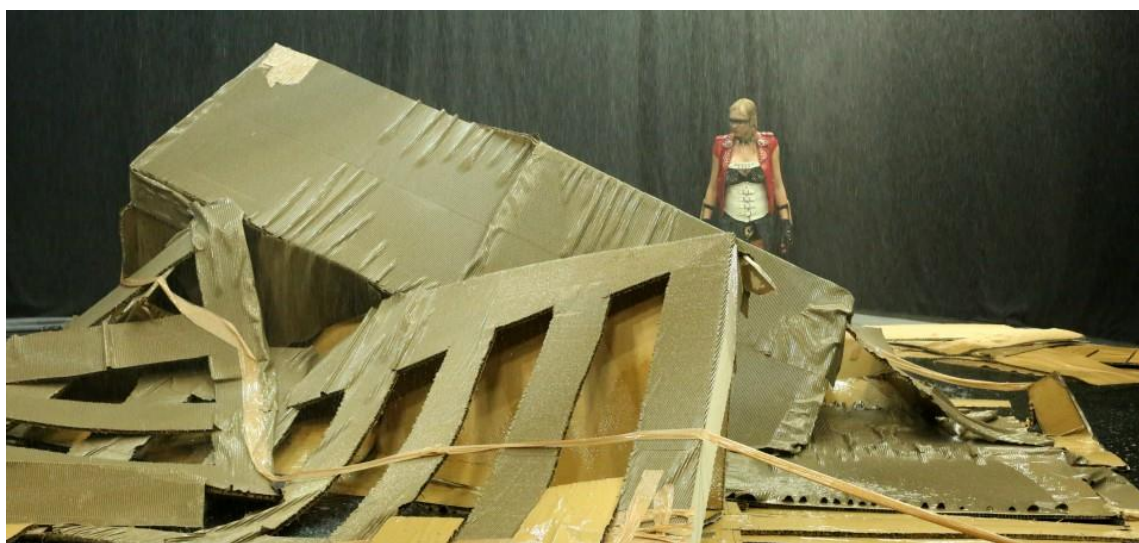


Foto: Jean Luc Beaujault.

É possível identificar momentos de ação, ou agência, da própria matéria no espetáculo, quando esta parece se comunicar com o público sem intermédio da performer. Isso também ocorre no final do espetáculo, quando Mênard, tendo terminado seu trabalho e podendo finalmente descansar, vê sua construção ser destruída por uma chuva que se inicia, de modo que o telhado cede, as colunas e as paredes desmoronam, e o edifício pacientemente construído torna-se, em poucos momentos, uma ruína diante dos olhos de quem vê (**fig. 49**), o que faz com que o espetáculo adquira contornos trágicos.

De acordo com o crítico teatral Valmir Santos, em crítica escrita sobre o espetáculo, no site Teatro Jornal (2020)⁵⁹:

Para pôr de pé o símbolo universal da habitação, Phia revela-se uma engenhosa dominadora das composições espaciais e temporais. Na vastidão do vazio do palco do Sesc Pinheiros, sob luz predominantemente branca e um sofisticado desenho sonoro incidental, coloca mãos à obra e faz jus à formação em malabarismo ao equilibrar a atenção da audiência fisgada pelos mínimos detalhes, repetições e hesitações desse trabalho literalmente em progresso.

A luta da performer com o material para colocar de pé o símbolo da habitação faz referência à arquitetura da relação da nossa mais básica construção com a matéria dentro da natureza. Nesta temática, o diálogo com a concretude do papelão tem o poder de envolver o público como se assistisse a um espetáculo com alta carga dramática. Através de um silêncio dinâmico o espetáculo solo (em duo com o papelão) instaura o problema do momento presente.

3.1.4 O tempo das coisas

A performer e coreógrafa brasileira Elisabete Finger cria seus espetáculos a partir de uma “lógica de sensações” na relação entre os corpos e as coisas. A artista define seu trabalho como uma “aventura de viver esse corpo num mundo material, onde as coisas possuem a estranha habilidade de exceder seu status de objeto” (FINGER in <https://elisabetefinger.com/>), e neste sentido, propõe procedimentos de “encantamento da matéria” nas oficinas e *workshops* que ministra. Finger, ainda em seu *website*, define a ideia de encantamento como “uma estranha combinação entre o deleite e a perturbação”, que pode ser proporcionada por uma jornada pelo mundo das coisas. Alinhada às ideias do Novo Materialismo, bem como à visão de mundo de alguns povos originários, Finger

⁵⁹ Crítica na íntegra em: <https://teatrojornal.com.br/2020/03/papelao-civilizatorio/#more-23942>

propõe que as coisas performam, fazem projetos, “pensam” e criam, para além dos humanos. Assim, as práticas de “re-encantar” as coisas admitem que, para além de uma lógica racional (humana), existem também as lógicas materiais.

Em entrevista realizada com a artista em 28/03/2022, Elisabete Finger relatou seus procedimentos de criação com as matérias na construção de seu solo intitulado *Amarelo* (2007) (**figura 50**), que tive a oportunidade de assistir, em abril de 2022. Considero interessante trazer alguns trechos de seu relato, pois o trabalho de Elisabete Finger parece conseguir unir alguns fios da presente dissertação, relacionados tanto às experimentações das Neo Vanguardas dos anos 1960-70, como às correntes ligadas ao Novo Materialismo.

Para *Amarelo*, a artista contou que, a princípio, a ideia não era a de realizar um solo, mas devido a um contratempo entre os seus parceiros de trabalho, acabou ficando sozinha na criação, o que a fez sentir que, mais do que nunca, precisava de um corpo consigo. Desse modo, a artista (2022, entrevista não publicada) passou a levar materiais para a cena, como:

dois pedaços de lona amarela plástica, uma massa, uma planta [...], um pedaço de goiabada que veio pela cor, pela textura, e eu estava na França e trazia aquele pedaço de coisa e as pessoas não sabiam o que era, se era carne, não sabiam que era doce. Essas coisas todas vieram pela materialidade mesmo delas, por elas terem essa cor, essa não-forma, esse peso, essa temperatura.

Percebe-se, neste trecho, que a “lógica das sensações”, termo que a artista empresta de Deleuze, se faz presente desde o ato da escolha das matérias que vão compor a obra, até o trabalho na cena. O que guia a artista nesta escolha não é um tema ou um imaginário criativo que vem *a priori*, e sim as próprias qualidades das matérias, um procedimento que é mais constante no universo das artes visuais. A artista (2022, entrevista não publicada) optou por coisas que “não possuíssem exatamente uma forma e nem um uso evidente”, coisas em que:

os sentidos não se fixem. Eu posso esgarçar sentidos, a mesma coisa pode ser muitas coisas, pode não ser nada, pode passar por muitos lugares. Então eu descobri esse interesse por esse tipo de matéria [...], coisas baratas, que a gente tem à mão, matérias ordinárias, pois eu não queria ficar envolvida com isso de ‘mandar fazer’, nunca fez parte de mim isso, nunca mandei fazer alguma coisa, são matérias que a gente encontra. Porque eu acho que o que é fantástico, interessante ou surpreendente, não é a coisa em si, mas a relação entre você e a matéria. E eu gosto muito de pensar que a gente está fazendo arte com coisas que estão no mundo e que a partir dessas coisas a gente pode criar mundos.

É interessante identificar que, da mesma forma como Marcel Duchamp elegia os seus *ready-made*, Finger escolhe matérias ordinárias do dia a dia que já vêm prontas para o trabalho, pois seu interesse está mais na relação *entre* as coisas, do que nas coisas em

si. Esse pensamento também permeava uma corrente da dança contemporânea dos anos 1960-70 nos E.U.A., da qual se destaca o trabalho do Judson Dance Theatre, mencionado anteriormente, com experimentações que borravam os limites entre arte e vida. Para tanto, os/as artistas traziam elementos, coisas e matérias do cotidiano para dentro de seus espetáculos. *Amarelo*, de Elisabete Finger, também leva para a cena um conjunto desconexo de coisas do cotidiano: uma lona plástica amarela, um cacto, uma massa de pão e um pedaço de goiabada.

Figura 50 – O cacto, a massa de pão, as lonas amarelas e Elisabete Finger em “Amarelo”;



Foto: Manuela Eichner

Ao iniciar o espetáculo, quase todos os elementos se encontram dispostos pelo espaço. Elisabete entra com o torso nu, vestindo *shorts* vermelhos cintilantes, abraçada a uma grande massa de pão. Ela para diante do público e começa a abraçar a massa com mais força, fazendo com que esta ameace fugir por entre os seus braços, até que finalmente cai no chão. No decorrer do espetáculo, as ações lentas, cuidadosas, e objetivas da performer fazem nascer imagens e sensações do encontro entre os diferentes corpos na cena. Coisas se unem e se separam, se penetram e se deixam penetrar, por vezes apenas convivem, cada uma em seu lugar. Em um dado momento, lado a lado com o cacto, a

performer o mimetiza com seu corpo sem tocá-lo. Em seguida, ela enfia pequenos pedaços de goiabada em seus espinhos, enquanto ela mesma mantém um pedaço considerável de goiabada na boca. Em outro momento, todos os elementos se amalgamam, mantendo um contato entre si. Às vezes, ocorrem encontros entre coisas de naturezas distintas, provocando na plateia diferentes sensações, como quando a performer “acaricia” os espinhos do cacto, o que acaba produzindo uma sonoridade seca. Há também trechos em que o corpo humano ganha protagonismo ao se movimentar pelo espaço, se destacando dos elementos inertes. No entanto, a luz sempre ilumina todos os elementos por igual, de modo que as coisas podem ser percebidas em uma relação horizontal e não-hierárquica.

Finger entende o corpo humano a partir de sua materialidade e das propriedades que compartilha com as coisas – como o peso, o volume, a textura, o cheiro, a temperatura, a cor – e também entende que sua presença no mundo se dá por meio do encontro (ou do choque) com as coisas. Para a artista (2022, entrevista não publicada), este encontro com as coisas em cena é capaz de lhe “devolver” a presença do seu próprio corpo, de modo que:

Se a coisa é fria, se a coisa é pesada, você passa a se entender em relação a essa coisa; se ela é doce, se ela espeta, é porque eu posso ser espetada, é porque eu tenho possibilidade de sentir esse gosto, porque eu sou quente é que eu percebo que ela é fria. Então a presença que eu comecei a descobrir e trabalhar a partir dessas matérias começou a ser uma estratégia para mim. Ter essas coisas comigo me fazia estar aqui e agora, lidando com essas coisas.

Este “fenômeno” que Finger identifica em seu corpo, isto é, a percepção da sua própria materialidade a partir do encontro com outras, vai na direção do que Jane Bennett (2010) – baseada em uma noção spinozista do afeto – considera sobre a capacidade dos corpos se afetarem mutuamente. Para Bennett (2010, p. xii, tradução nossa), “corpos orgânicos e inorgânicos, objetos naturais e culturais, todos são afetivos⁶⁰.” Ainda na mesma página, a autora, citando Deleuze e Guatarri, escreve:

“Não sabemos nada sobre um corpo até que saibamos o que ele pode fazer, ou seja, quais são seus afetos, como eles podem ou não entrar em composição com outros afetos, com os afetos de outro corpo... ou ser destruído por ele... trocar ações e paixões com ele ou juntar-se a ele para compor um corpo mais poderoso”⁶¹.

⁶⁰ Do original: *Organic and inorganic bodies, natural and cultural objects [...] all are affective.*

⁶¹ Do original: *We know nothing about a body until we know what it can do, in other words, what its affects are, how they can or cannot enter into composition with other affects, with the affects of another body, ... to destroy that body or to be destroyed by it, ... to exchange actions and passions with it or to join with in composing a more powerful body.*

Estas ideias são fundamentais para a investigação da atuação em comunhão com as coisas, por trazer um outro tipo de pensamento cênico para o/a intérprete, que geralmente é quem dá nomes e significados às coisas, distanciando delas. Na via de mão dupla que envolve a compreensão do corpo a partir da relação com um outro, o ator e a atriz passam a perceber a própria matéria de que são feitos. Entender-se enquanto mais uma *coisa* no espaço, repleta de potencialidades e de afetos, pode ser uma chave importante para desenvolver relações mais horizontais com as coisas em cena. Em seu espetáculo, Finger promove encontros inusitados entre matérias de naturezas distintas, como por exemplo, ao grudar pedaços de goiabada nos espinhos de um cacto, ou envolver todo o seu cabelo com uma massa de pão, evidenciando que, ao criar uniões improváveis entre as coisas, as suas naturezas (ou possibilidades afetivas) se manifestam mais intensamente. Percebemos que aquela *coisa* cor de vinho é grudenta, na medida em que ela se fixa com facilidade nos espinhos do cacto, como na frase de Spinoza, citada por Jane Bennett: “Nunca somos nós que afirmamos ou negamos algo de uma coisa; é a própria coisa que afirma ou nega algo de si em nós”⁶² (BARUCH SPINOZA *apud* BENNETT, 2010, p. xxiv, tradução nossa).

Outro aspecto significativo a ser destacado aqui é o estado da performer no espetáculo. A meu ver, trata-se de um estado semelhante ao das coisas, dotado de certa tranquilidade. Não se vê na atitude da performer um corpo obstinado em (se) expressar, ou um corpo em fricção incessante com as coisas, impondo sua vontade sobre elas, ou tentando de toda forma extrair sentido delas. Pelo contrário, existe uma sutileza na forma como esse corpo se move que corresponde à natureza também sutil das matérias escolhidas, o que nos leva a perceber que, diante de uma escuta para a materialidade, a intensidade produzida no encontro entre os corpos é definidora do estado e dos afetos dos/das performers em cena.

A peça-instalação *PAREDE*, do 28 Patas Furiosas, também estabelece relações de afecção entre os corpos dos/das intérpretes e as matérias que compõem a peça. Mas, diferente do que ocorre em *Amarelo*, *PAREDE* lida com coisas sólidas, pesadas, ásperas e áridas, tais como blocos de concreto e tapumes de madeira, materiais que exigem um outro estado e uma outra energia empreendida pelos corpos. Na cena já mencionada de *PAREDE* em que os atores e as atrizes se atiram contra a parede repetidas vezes com o

⁶²Do original: *It is never we who affirm or deny something of a thing; it is the thing itself that affirms or denies something of itself in us.*

objetivo de “atestar a sua qualidade”, por exemplo, quem sai fragilizado são os seus próprios corpos. O atrito com a parede acaba por atestar a fragilidade do corpo humano. Esta cena exige dos/das intérpretes uma energia de combate, agressividade e violência com a matéria rígida e sólida que é a parede de concreto. A energia empreendida pelos corpos, portanto, “corresponde” às qualidades da parede, numa troca afetiva mais violenta.

No caso de *Amarelo*, as ações de Finger são concisas e dotadas de uma delicadeza aliada à precisão na maneira com que lida com as coisas, como se nunca perdesse a escuta para elas. Diferente também da natureza das ações dos bailarinos e das bailarinas em *Encantado*, de Lia Rodrigues, cuja destreza no domínio dos cobertores nasce de movimentações mais complexas, em *Amarelo* existe uma simplicidade e uma sensação de estarmos diante de um tempo e de um silêncio próprios do mundo das coisas.

Finger caracteriza sua prática como uma tentativa de “criar espaço, mais do que de criar ações em cima das coisas”, e se questiona: “como me movendo e fazendo coisas, crio espaço e oportunidades para que as coisas se movam e façam coisas também?”. Surge, então, a ideia de *convivência* na pesquisa da artista com as matérias, palavra utilizada para pensar outros aspectos da relação entre intérpretes e coisas. Tais aspectos estão conectados às ideias do Novo Materialismo e às formas de entender os elementos não-humanos no mundo, hoje. Segundo Finger (2022, grifo nosso), a ideia de convívio moldou o seu processo de criação, em *Amarelo*:

Investi, sem saber, sem ter um tema, sem ter uma pergunta específica, numa prática de convivência com essas coisas. E a partir desse fazer, desfazer, eu pegava, soltava, amassava. Como se eu estivesse moldando alguma coisa comigo mesma, me moldando junto com elas. Veio daí essa ideia de prática, de criar uma dança dançando, eu queria dançar para criar uma dança, e não ter uma ideia antes.

Esta prática de convivência que permite que a performer molde a si mesma junto com as coisas se conecta ao conceito de *Assemblage* utilizado por Jane Bennett, o qual por sua vez, é inspirado no conceito de mesmo nome utilizado por Deleuze⁶³. Bennett caracteriza a *Assemblage* como a tendência da matéria a conglomerar-se ou formar

⁶³ O conceito de *Assemblage* também é utilizado nas Artes Visuais, tendo sido cunhado pelo pintor francês Jean Dubuffet (1901-1985), em referência a trabalhos que, segundo ele, iam além das colagens em um princípio de acumulação, em que todo e qualquer tipo de material pode ser incorporado à obra de arte. A ideia forte que ancora as *assemblages* diz respeito à concepção de que os objetos díspares reunidos na obra, ainda que produzam um novo conjunto, não perdem o sentido original. Menos que síntese, trata-se de uma justaposição de elementos, em que é possível identificar cada peça no interior do conjunto mais amplo.

agrupamentos heterogêneos. Trata-se de um grupo de coisas humanas e não-humanas que se juntam por algum motivo, podendo até mesmo ser um motivo aleatório; e após determinado tempo *convivendo*, essas coisas desenvolvem uma noção de *Assemblage*. Trata-se, assim, de uma lógica que não diz respeito às partes, apesar de cada uma ter a sua contribuição, mas de uma lógica do conjunto. Finger se apoia nesta ideia para pensar as suas “práticas de encantamento da matéria”, nas quais a convivência com as coisas permite que as ideias criativas nasçam de dentro de uma *Assemblage*. Para ela, deste modo as ideias não se tornam alienígenas àquele sistema, deixando de ser uma decisão coreográfica apenas da artista, mas sim pertencente a todos os elementos envolvidos na *Assemblage* (FINGER, 2022). Este não se trata de um processo imediato, que acontece de um dia para o outro. Elisabete (entrevista não publicada, 2022) afirma que:

São dias, horas, fazendo e desfazendo com as coisas. Se colocar em prática [...] por um lado, é fazer, mas deixar que as coisas se façam também [...], dar oportunidade para que as coisas se manifestem, evitar colocar tanta vontade em cima das coisas. A gente é bom em criar sentido para as coisas. Então não se trata de pegar uma planta e mostrar tudo o que eu sei fazer com ela. Criar mil imagens e esgotar as possibilidades. Não é isso. Tem muita gente que trabalha assim e que desenvolve trabalhos muito interessantes, mas não é isso que eu busco, não é esgotar as possibilidades do que eu posso fazer com essa planta. Pelo contrário, trata-se de como eu posso deixar que ela faça alguma coisa comigo.

Este processo acontece num tempo radicalmente oposto à velocidade do dia a dia e, de certa forma é a expressão de um procedimento poético e uma proposição estética que são opostos àqueles ligados ao futurismo, com o qual se começou este trabalho. Da mesma maneira como leva tempo para a teia de aranha se formar em um armário vazio, ou para o musgo crescer nos tijolos, ou ainda para a poeira se acumular sobre a estante, é preciso tempo para que as coisas comecem a brotar e a aparecer nesta forma de trabalho cênico com as matérias. Tomando o exemplo da teia de aranha, se todos os dias uma pessoa limpar o armário, a teia nunca se formará ali. Igualmente, dentro da lógica do convívio com as coisas, se o/a artista impuser demasiadamente a sua vontade sobre as matérias, elas nunca manifestarão suas naturezas.

Acerca desta ação sobre as coisas, é possível imaginar dois modos de experiência que também envolvem duas relações com o tempo. Ambas podem ser retiradas do conceito de *operadores* dado aos agentes. Nos *Happenings*, este termo é usado para identificar as pessoas que operam as materialidades neles envolvidas. Os *Happenings* não deixam de ser um convite ao público para um *convívio* com as coisas e com as pessoas, dentro de um espaço-tempo recortados (ou não). No entanto, ao contrário das práticas de

convivência propostas por Elisabete Finger, as formas de se relacionar com as coisas nos *Happenings* vão na direção do seu desgaste e destruição, do seu uso livre, irrestrito e “irracional” pelos operadores.

Já para Jane Bennett, o mesmo termo, *operador*, é definido como “aquilo que, em virtude de sua localização particular em uma *Assemblage* e da fortuidade de estar no lugar certo na hora certa, faz a diferença, faz as coisas acontecerem, torna-se a força decisiva que catalisa um evento” (BENNETT, 2010 p. 9)⁶⁴. No trabalho *Amarelo*, Finger age como uma operadora no sentido expresso por Bennett, em que o objetivo é o de escutar as coisas e de tentar colocar-se no mesmo patamar que elas, mas sem deixar de fazer a diferença, de ser uma força decisiva no evento quando assim for necessário. O tipo de presença da performer Elisabete Finger em *Amarelo* parece a de uma operadora que quer “passar tempo com as coisas, e criar formas para que elas se manifestem e para que se desenvolva uma escuta para o que está se manifestando” (FINGER, 2022).

⁶⁴ No original: *An operator is that which, by virtue of its particular location in an assemblage and the fortuity of being in the right place at the right time, makes the difference, makes things happen, becomes the decisive force catalyzing an event.*

4. Conclusão: não, ainda não.

Agora, busco as palavras para arrematar esse percurso, mas minha vontade ainda é jogar as perguntas mais adiante. Como pedrinhas, para depois percorrer o caminho recolhendo-as. Essas últimas páginas são, pois, algumas destas perguntas a serem lançadas.

A presente pesquisa, embora seja fruto de processos teatrais mais antigos, foi concretizada nos últimos dois anos e meio, quase inteiramente vividos em meio a uma pandemia. Hoje vejo a mim e ao mundo transformados. Hoje, as pessoas voltam a habitar espaços de trabalho, de estudo, de cultura, de lazer..., após quase dois anos de existências reconfiguradas. Voltamos a habitar a materialidade do mundo, voltamos a tocar nas coisas e nas pessoas, após quase dois anos de relações mediadas por proteções. Mas os traumas decorrentes deste tempo em isolamento social, os medos, os lutos por vidas perdidas, tudo isso ainda terá que ser ritualizado e nós artistas participaremos deste processo. Agora, apenas começamos a tatear as possibilidades de expressão diante de uma nova percepção da matéria real. Agora que os corpos humanos definitivamente puderam se ver deslocados da centralidade da vida.

Nestes dois anos estive mergulhada na tarefa de olhar para as coisas, tão silenciosas e tão presentes. Apesar de elas já estarem no mundo, precisei re-*aprender* a vê-las. Nestas últimas linhas, finalmente compreendo o sentido para mim da frase de Paulinho da Viola que escolhi como epígrafe deste trabalho (“as coisas estão no mundo só que eu preciso aprender”). No entanto, esta compreensão é apenas mais uma e não responde a todas as perguntas centrais que me surgiram durante a pesquisa. A primeira, e fundante, andava comigo para onde quer que eu fosse: “por que a matéria? Por que este tema?”. Como fiz minha trajetória em grupo, e aprendi desde cedo a perguntar junto, decidi perguntar para os meus colegas de 28 Patas Furiosas. Por que as coisas? Por que a matéria? Foi quando escutei de Isabel Wolfenson (2021, entrevista não publicada):

Porque também é preciso entender que a gente é uma parte disso, não se ausentar dessa parte. Eu sou parte disso, eu tenho com o que contribuir [...]. Então acho que precisamos entender que toda essa ação do grupo [28 Patas Furiosas] com a matéria, vem de um lugar de imaginário, existe uma dramaturgia, não é só uma ação desprovida disso, só uma madeira entortando... uma madeira entortando não é nada, ela não tem um universo por trás, se ela não está enredada por um pensamento [...] talvez seja esse imaginário que nos tire da ideia das artes visuais propriamente ditas, porque existe uma

dramaturgia, em todos os nossos trabalhos. Não é uma dramaturgia textual, necessariamente, mas é uma dramaturgia.

Quando Isabel se refere a esta dramaturgia invisível que não é textual, um problema novo se abre, uma nova discussão que faz com que essa conclusão alegremente fracasse. Lembro-me de que mesmo falando das coisas, tratando das coisas, criando com as coisas, estou dentro de um campo do teatro que também procura uma quinta essência da matéria: a força daquilo que não vemos.

As matérias me interessam hoje porque talvez elas trabalhem com essa ideia do que está visível e invisível... A matéria é uma coisa muito concreta, ela é visível, eu vejo o contorno dela, a espessura, a cor, o peso, isso é muito visível. Ao mesmo tempo, a gente não usa isso como uma porta em um cenário [...]. É um exercício gigantesco, incansável, permanente de escutar essa porta, se ela está ali, o que ela me responde, o que ela me diz, que força ela faz atuar no meu corpo. E que é uma coisa invisível, uma coisa que a gente escuta, que é um pouco subjetivo. Ao mesmo tempo que não é subjetivo [...] sinto que esse lugar do mistério, do invisível, das forças encantadas que a gente começou a ouvir de gente que já fala isso há muito tempo, essas pessoas encantadas são o que me interessa, tanto quanto espectadora, como criadora... (WOLFENSON, 2021, entrevista não publicada)

O corpo de Isabel na cena e seus pensamentos vibram em consonância comigo, e esta pesquisa realizada reflete as vozes de nosso coletivo. É também por isso que essa pesquisa é inconclusa, porque descobrimos juntos nossos novos desafios. Ao mesmo tempo em que eu iniciava a presente pesquisa de Mestrado, o coletivo começava a executar seu projeto contemplado pela Lei de Fomento ao Teatro – intitulado *28 Patas Furiosas_da instabilidade aos sonhos* –, cuja ação principal envolvia o desenvolvimento de uma nova criação a partir da visão sobre os sonhos segundo os povos ameríndios, e também a retomada das peças da *Trilogia da Instabilidade* que foi tratada no segundo capítulo deste trabalho. No entanto, os planos tiveram de ser revistos devido à pandemia do vírus Sars-COVID-19, que ocasionou o fechamento dos teatros e a paralisação das temporadas teatrais na cidade. Assim, o coletivo focou em sua nova pesquisa, e aproveitou o momento de isolamento social para realizar seus estudos acerca dos sonhos na perspectiva de alguns povos ameríndios. Neste processo escutou diferentes lideranças indígenas, antropólogos, antropólogas e artistas para procurar desenvolver práticas inventadas para sonhar e “coletar” sonhos.

Quando o projeto de fomento entrava em sua reta final, era o momento de retomar os espetáculos *lenz*, *um outro*, *A Macieira* e *PAREDE*. Porém, diante dos acontecimentos recentes ligados à pandemia, e após ter aprofundado a pesquisa sobre os sonhos pela perspectiva dos povos ameríndios, o grupo reconheceu a impossibilidade de retomar as

suas peças da forma como aconteciam originalmente. Aquela antiga forma de presença parecia não existir mais e a teatralidade estava em plena transformação após um longo período em que fora realizada apenas na virtualidade em nossos experimentos e estudos. Se ao longo da pesquisa sobre os sonhos o grupo aprendeu, com diferentes figuras indígenas, a importância de se (re)conhecer os *caminhos* de volta para que uma alma possa vagar no *mundo dos sonhos*, percorrer outras geografias, sem ser cooptada pela aldeia dos mortos; da mesma maneira, retomar a *Trilogia da Instabilidade*, naquele momento, necessitava que o grupo soubesse percorrer o caminho de volta, pedindo licença para que a vida pudesse continuar, diante do desafio de retomar as peças de teatro enterradas pelo tempo.

Nasceu daí o desejo do grupo de realizar uma performance-instalação que percorresse o caminho de volta para 2013 (ano em que o coletivo desenvolveu seu primeiro espetáculo) e apontasse (sonhasse?) para um novo presente no ano de 2022, admitindo e vivenciando o luto da morte de pessoas, coisas, animais, espaços e de uma determinada qualidade de presença que se conhecia até então, para poder instaurar uma nova.

Na *Parabólica dos Sonhos*, resultante deste processo, o 28 Patas Furiosas parece ter dado um passo adiante na sua pesquisa com as coisas, ao descentralizar e desierarquizar o espaço, as coisas e os humanos, em uma espécie de *happening* ritualístico, no qual restam poucos vestígios do teatro, daqueles/as que operam a cena e daqueles/as que observam. Na obra, os/as performers operam como ativadores da instalação, estabelecendo uma escuta atenta para a ação da matéria no tempo, como, por exemplo, no simples ato de abrir a torneira de um filtro de barro e observar, junto ao público, a água encher um vaso redondo de vidro. Quando este finalmente se enche, a água é recolocada no filtro, e a ação é repetida mais algumas vezes. Essa percepção dilatada da matéria no tempo está também no fósforo aceso por um/uma performer que observa atentamente o fogo caminhando pelo palito até se extinguir. Em seguida, o acontecimento se repete e um novo fósforo é queimado. As ripas finas de madeira, posicionadas em alguns pontos do espaço, são entortadas delicadamente pelos corpos dos/das performers, na tentativa de trazer curvas para as linhas retas. Assim, a dramaturgia da performance vai se tecendo a partir do tempo das coisas, da repetição dentro de ciclos quase hipnóticos.

Riscar um fósforo é ato banal, realizado sempre de forma rápida e furtiva. Quando o 28 [Patás Furiosas] instaura a concentração delicada e atenta de um riscar de fósforo singular, a cada vez aguçando a singela graça da luz e do fogo que logo se esvaem e deixam um cadáver de carvão esculpido, o grupo conquista um tempo extra da atenção dos espectadores. Estes têm diante de si um exemplo de cuidado com o tempo, ou de um deter-se sobre tempo que pode, quem sabe, iluminar o cuidado com suas próprias vidas. (RAMOS, 2022, p. 1).

Quando risco um fósforo, neste trabalho, não o faço da mesma forma que em meu cotidiano familiarizado, pois procuro instaurar um outro tempo e, por consequência, uma outra lógica de mundo, uma lógica na qual eu possa “escutar” o fósforo “falar” até o final. Para tanto, saber acalmar meus próprios desejos, saber respirar com o fogo, saber observar a água, saber dialogar com as madeiras, sem impor minha vontade dominante, para que elas possam se entortar gentilmente sem quebrar; estes são, enfim, alguns dos desafios que nós precisamos enfrentar para ativar essa instalação. Aqui a palavra ativar é interessante, pois fala de um encontro em que também nos reconhecemos como agentes e não ignoramos nossa potência de ação. Em *Parabólica dos Sonhos* as ações dos/das performers com as materialidades procuram estabelecer uma espécie de rito – sem, para isso, procurar uma aura mágica em torno das coisas –, mas sim partindo de ações simples e realizadas de forma íntegra, amparadas pelos imaginários do luto, da memória e dos sonhos.

torna-se um acurado radar das insignificâncias relevantes e dos gestos que, indefinidos, potencializam-se como atos poéticos. São as leves hastes que, curvadas ao bel prazer de operadores, designam ícones instáveis, ou as aglomerações casuais nos colchões que resultam em gentilezas recíprocas e compartilhamento de sonhos. (RAMOS, 2022, p.1)

No encontro com a matéria, apesar das ações não imporem uma aura mágica, os objetos instalam suas presenças silenciosas, e sobre o cotidiano dilatado surgem formas de ritualização:

Ao redor de mim os tantos modos de se ritualizar a vida, o luto, o novo. Nos vídeos a serpente. Ah, as serpentes. O confete lançado no ar é quase pipoca – *Atotô, Obaluaiê*. E papéis. Organizar papéis. Curvar madeiras. A festa é rito. O rito é matéria em ascese; é tentativa de cosmos diante do caos, sempre e insistentemente. Sonhar não é insistência: é abertura essencial. (AZEVEDO, p.1, 2022)

Interessante notar a relação que o crítico Amilton Azevedo⁶⁵ estabelece com o Candomblé, ao mencionar a pipoca e *Obaluaiê*, pois, de fato, boa parte das ritualizações nesta religião, dão-se a partir de relações com as matérias (comidas, vestimentas,

⁶⁵ Para ler crítica na íntegra, ver link: <https://ruinaacesa.com.br/parabolica-dos-sonhos/>

oferendas, etc) a partir das quais o visível e o invisível do mundo das coisas se conectam. Se em *Parabólica dos Sonhos* nós e as coisas vibramos juntos a possibilidade de captar sonhos, na pesquisa deste trabalho, quando eu sozinha procurei tocar os objetos da cena, dialogar com eles de uma maneira mais horizontal, passei a vê-los como coisas, e não mais utilidades; mas ao tocar ainda mais fundo essas coisas, elas vibraram. De modo que agora, em mim, a matéria vibrante reverbera o desejo de tocar para além do tocar, o desejo de que a vibração da matéria também possa abrir caminhos para o invisível.

Referências bibliográficas

- ANDRADE, Eduardo dos Santos. O Espaço Encena. Rio de Janeiro: Synergia, 2021.
- AZEVEDO, Amilton. Notas sobre o que transborda: relato a partir da experiência da “Parabólica dos Sonhos”, do 28 patas furiosas. Blog Ruína Acesa. Acessível em: <https://ruinaacesa.com.br/parabolica-dos-sonhos/> São Paulo: 2022.
- BENETT, Jane. Vibrant Matter – A Political Ecology of Things. Durham e London: Duke University Press, 2010.
- BLUME, Torsten. Dance the Bauhaus. Leipzig: Ed. Seeman Henschel, 2016.
- BOGART, Anne & LANDAU, Tina. The Viewpoints Book: A Practical Guide to Viewpoints and Composition. Nova York: Theatre Communications Group, 2004.
- BRAIDOTTI, Rosi & HLAVAJOVA, Maria (org.). Posthuman Glossary. Londres, Nova York: Bloomsbury Academic, 2018.
- DEMOS, T. J. Against the Anthropocene - Visual Culture and Environment Today. Berlin: Sternberg Press, 2017.
- DEWEY, John. Arte como experiência. Trad.: Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DIXON, Steven. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. Londres: The MIT Press Cambridge, 2007.
- FABIÃO, Eleonora. Corpo cênico, estado cênico. Folhetim: Teatro do pequeno gesto, Rio de Janeiro, n.17, p. 24-33, mai - ago. 2003.
- FABIÃO, E. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. **Sala Preta**, [S. l.], v. 8, p. 235-246, 2008. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v8i0p235-246. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57373>. Acesso em: 29 maio. 2022.
- FÉRAL, Josette. Além dos Limites teoria e prática do teatro. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FERNANDES, Sílvia. Experiências do real no teatro. **Sala Preta**, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 3-13, 2013. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v13i2p3-13. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/69072>. Acesso em: 29 maio. 2022.
- FINGER, Elisabete. Website da artista: <https://elisabetefinger.com/>
- FISCHER-Lichte, Erika. Estética do performativo. Tradução: Manuela Gomes. Lisboa: Ed. Orfeu Negro, 2019.
- GIL, José. Movimento Total: O corpo e a dança [adaptado]. Lisboa: Iluminuras, 2005.
- GOLDBERG, RoseLee. A Arte da Performance - do Futurismo ao Presente. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- HARAWAY, Donna. Seguir com el problema – generar parentesco en el Chtchuluceno. Tradução: Helen Torres. Bilbao: Consonni, 2019.

Haraway, Donna. SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far. Tradução: Thiago Mota Cardoso e Luiza Dias Flores. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology, No.3, 2013.

JOHAS, Regina. Arte na Era do Antropoceno. Arteriais – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, [S.I.], p.142-149. ISSN 2446-5356. Disponível em <<https://periodicos.ufpa.br/index.php/ppgartes/article/view/5968>>. Acesso em: 29 maio 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.18542/arteriais.v4i6.5968>

KAPROW, Allan. Essay in the Blurring of art and Life (Editado por Jeff Kelley). Londres: University of California Press, 1993.

KIRBY, Michael. A formalist theatre. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1987.

KNEBEL, Maria. Análise-Ação: práticas das ideias teatrais de Stanislávski. Organização, adaptação e notas de Anatoli Vassíliev. Trad: Marina Tenório e Diego Moschkovitch. São Paulo: Editora 34, 2016.

KOSTELANETZ, Richard. Conversing with Cage. New York: Limelight, 1987.

KRENAK, Ailton. Ideias para adiar o fim do mundo. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. São Paulo: Revista Brasileira de Educação, Número 019, Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, pp. 20-28, 2002.

LATOUR, B. Reagregando o social: uma introdução à Teoria do AtorRede. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Salvador: EDUFBA, 2012.

LEPECKI, A.; MAYER, T. S. 9 variações sobre coisas e performance. Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 19, p. 093-099, 2019. DOI: 10.5965/1414573102192012095. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/3194>. Acesso em: 17 set. 2021.

LUCIANO, Fernando Limo. Antropologia em tempos incertos: viver no Antropoceno. Recife: 2020; Cadernos de Ciências Sociais da UFRPE; Ano IX, volume I, número 16, Jan – Jun, 2020. ISSN: 2446-6662; p.61 a 84.

MACHADO, Vinicius Torres. A matéria cênica e o tempo da sua percepção: tese de doutoramento, USP, São Paulo: 2014.

MACHADO, V. T.; PAIVA, G. G. O CORPO COMO DISCURSO AUTOBIOGRÁFICO. **Cena**, [S. l.], n. 33, p. 57–63, 2021. DOI: 10.22456/2236-3254.109485. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/109485>. Acesso em: 29 maio. 2022.

MARINETTI, F. T. Manifestos y Textos Futuristas. Trad.: G. Gómez e N. Hernandez. Barcelona: Ediciones del Cotal, 1978.

MARTIN, Nastassja. Escute as Feras. Trad: Camila Vargas Boldrini e Daniel Lühmann. São Paulo: Editora 34, 2021.

MATE, Alexandre. O teatro de grupo na cidade de São Paulo e a criação de espetáculos (na condição de experimentos) estéticos. **BALEIA NA REDE**, [S. l.], Marília, v. 1, n. 9,

2013. DOI: 10.36311/1808-8473.2012.v1n9.2841. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/baleianarede/article/view/2841>. Acesso em: 29 maio. 2022.

MEYERHOLD, Vsévolod. O ator do futuro e a biomecânica. Tradução de Diego Moschkovich. in: TAVARES, J.R.S. & KEISERMAN, N. (Orgs). O corpo cênico entre a dança e o teatro. São Paulo: Annablume, 2012.

MORRIS, Robert. Notes on Sculpture II. Nova York: Artforum, Vol. 5, No. 2, 1966.

PAVLOVA, Adriana. A Alegria de outros mundos possíveis. Revista Caju. Disponível em: <http://revistacaju.com.br/2022/04/07/a-alegria-de-outros-mundos-possiveis/>, 2022.

PAZ, Octavio. Marcel Duchamp ou o Castelo da Pureza. Tradução: Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PESSANHA, Juliano Garcia. Testemunho Transiente. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

RAINER, Yvonne. A Quasi Survey of some Minimalist tendencies in the quantitatively minimal dance activity midst the Plethora, or an analysis of Trio A. Ed.Routledge, 2013.

RAMOS, Luís Fernando. Luto, Sonhos e Matérias (texto não publicado). São Paulo: 2022.

RODRIGUES, Nelson. Teatro completo de Nelson Rodrigues, v.3. – 2. Ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

SANDFORD, Mariellen (org.). Happenings and Other Acts. New York: Routledge, 1995

SANTOS, Valmir. Papelão Civilizatório. Site Teatro Jornal. Disponível em: <https://teatrojornal.com.br/2020/03/papelao-civilizatorio/#more-23942> São Paulo: 2020.

SARRAZAC, J.-P.; FERNANDES, S. A invenção da teatralidade. Sala Preta, v. 13, n. 1, p. 56-70, 2013. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v13i1p56-70. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57531>

SIMÕES, Gustavo Ferreira. O desconcerto anarquista de John Cage: tese de doutoramento, PUC, São Paulo, 2017.

SLOTERDIJK, Peter. Tens de mudar de vida. Trad.: Carlos Leite. Lisboa: Relógio D'água, 2018.

SONTAG, Susan. Happenings, uma arte de justaposição radical in “Contra a interpretação e outros ensaios”. Tradução Ana Maria Capovilla. São Paulo: Ed. L&PM, 1987.

STAELPAERT, Christel; BAARLE, Kristof van; KARREMAN, Laura. Performance and Posthumanism: Co-Creation, Response-Ability and Epistemologies in STAELPAERT, Christel; BAARLE, Kristof van; KARREMAN, Laura (Org.). Performance and Posthumanism: Staging Prototypes of Composite Bodies. Ghent: PALGRAVE MACMILLAN, 2021.

STILES, Kristine. Uncorrupted Joy: International Art Actions in “Out of Action: between Performance and the Object - 1949-1979”; org: Paul Schimmels, 1998.

STOROLLI, Wânia Mara Agostini. John Cage e o surgimento de novas formas artísticas. Manaus: 2018. XXVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música. Encontrado em https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2018/5421/public/5421-18305-1-PB.pdf

TISSI, Tieza. As Três Irmãs, de Tchékhov, por Stanislawski. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2018

YAZBECK, Guilherme. O Mais Retumbante e Bem-Sucedido Fracasso (texto não publicado). São Paulo: 2020.